576 KByte

C–64
AMIGA

1991/2



I'm On My Way

Az 576 KByte országos klubhálózat kialakítását kezdte el.

●●●

Várjuk mindazoknak
a művelődési házaknak, iskoláknak,
kluboknak, számítógépes
szakköröknek a jelentkezését,
akik az 576 KByte
klubhálózathoz csatlakoznának.

●●●

Érdeklődni levélben
1389 Budapest, Pf. 132,
vagy telefonon 176-3927-es számon
Balogh Zsoltnál.

Kérésére
részletes tájékoztatót küldünk.

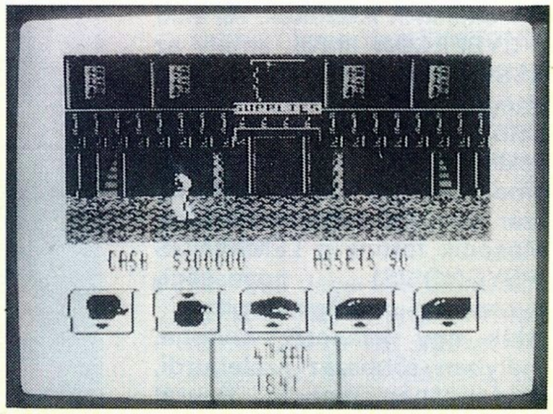
TARTALOM

576 KByte

1991/2. SZÁM

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk
1026 Budapest, Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.
Címlapterv és grafika: Szál Andor

ISSN 0865–8226
Zrínyi Nyomda 90.2514/02-66-22
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

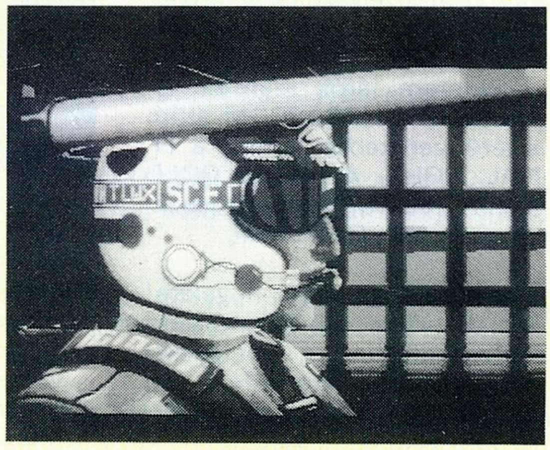


TAI-PAN (6. oldal)

Condename ICEMAN

Nagy fába vágta a SIERRA a játékosok fejszéjét – aki ugyanis boldogulni akar legújabb játékukkal, a CI-el, annak egy komplett tengeralattjáró-szimulátorral is meg kell barátkoznia. A játék alapja egy kémtörténet, úgy látszik ez a stílus mostanában nagyon divatos lett.

(8. oldal)



Days of Thunder (16. oldal)

Trans World

A Starbyte legújabb programját azoknak ajánlom, akiknek kereskedő vér folyik az ereikben. A remek játék során ugyanis egy kereskedelmi hálózatot kell létrehoznunk a Föld körül, teherautókat, kamionokat kell vásárolnunk, olcsó termékeket kell beszereznünk és a lehető legjob áron eladnunk.

(18. oldal)

HÍREK

- E havi képeink Amiga játékok előzeteseiről készültek. Az első a CYBERCON III-ról, amely az ASSEMBLY LINE játéka lesz (megjelenése 1991 elején várható). Témáját tekintve egy 30 vektorgrafikás kalandjáték, amelyben egy computer-rendszer ellen kell háborút vívnunk. Második fotónk a LEMMINGS (PSYGNOSIS) ügyességi-gyorsasági-stratégiai-logikai játék egy jelenetét mutatja, melyben többszáz szeleburdi, egyfolytában „vonuló" figurát kell különböző veszélyektől megóvni. A harmadik játék biztosan mindenkinek kedvence lesz, hiszen mérhetetlenül sok obszcén/erotikus/nevetséges elemet tartalmaz, többek között „Ki tudja magasabbra fel ... hmm ... felfingani magát?" versenyt és egy szerencsétlen flótást, aki talicskán kénytelen vinni a ... hmm ... heréit.

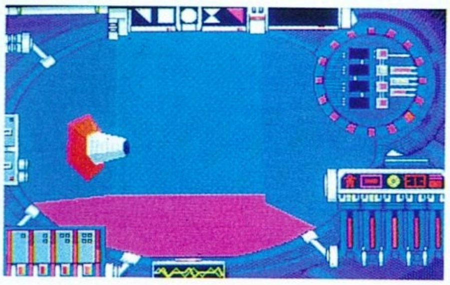
- 1988-ban egy-két képet már közöltek az OUTRON EUROPA-ról, de aztán nyomtalanul eltűnt. Most szerencsére az U. S. GOLD újra felkarolta az ügyet, készülnek az Amiga/C64 verziók.

- Játékterem járók számára ismerős lehet a CAPCOM átütő sikerű verekedős játéka, a FINAL FIGHT. Az U. S. GOLD (CREATIVE MATERIALS) készíti a computer változatokat.

- DAMOCLES rajongók figyelem! Két új „Mission" disc várható kedvencetekhez, melyekkel olyan problémákra is fény fog derülni, amit esetleg eddig észre sem vettetek (Amiga).

- Néhány új hír a C64GS-hez gyártott cartridge-ekről (már csak azért is, mert néhány olyan játék, mint a ROBOCOP II, CHASE HQ II, BEAST, PANG csak így fog kijönni). Szóval a szuperkártyák tökéletesen futnak a jó öreg 64-en is, csak be kell illeszteni őket. Izgalomra persze semmi ok, a crackereknek ma már a kártyáról törlés sem akadály!

- Hamarosan várható a SINOBI folytatása, a SHADOW DANCER (Amiga, C64).







- Az Olasz SIMULMONDO cég három új játékkal fogja meglepni az autó-motor sport szerelmeseit. A F1 MANAGER egy stratégiai-orientáltságú autóverseny, a FORMULA 1 3D neve magáért beszél, az 500cc MOTOMANAGER-ben pedig 16 különböző versenypályán bizonyíthatunk.

- Szintén ugyanettől a cégtől várható az első horgász játék, a BIG GAME FISHING.

- BEAST rajongóknak eláruljuk, hogy a PSYGNOSIS-nál keményen dolgoznak a harmadik rész elkészítésén. Előreláthatólag 1991 karácsonyára el is készülnek vele.

- 1991 májusában várható a MICROPROSE szuper szimulátora, az F–15 II (Amiga).

- Megkésve bár, de minden C64 tulajdonos örömére a GREMLIN jóvoltából rövidesen kijön az Amigáról ismert SUPER CARS.

- Mivel a C64 tulajdonosok nem élvezhették a Damocles-t, a HEWSON kiad egy 3D vektorgrafikás Mercenary típusú kalandjátékot, a MOONFALL-t (áldott legyen a neve).

- Aki egy igazán „szívritmuszavaró" grafikájú C64-es játékot akar látni, az ne szalassza el az U. S. GOLD következő játékát, a GAUNTLET 3D-t. Nyolc irányú scroll, 8 pálya, egyenként kb. 40 kéápernyővel, mi kell még?

- Még mindig a C64-nél maradva, (igaz, ez esetben Amigán is) várható az évszázad autóverseny programja, a SUPER MONACO GP. Grafikailag, technikailag akárcsak az eredeti játéktermi SEGA verzió!

- Mivel a data-discek korát éljük, a POWERMONGER sem menekül meg, s egyszerre két bővítés is várható hozzá.

- A rövidesen a mozikba kerülő PREDATOR II-ről a MIRRORSOFT készít egy 3D lövöldözős játékot.

- Előbb-utóbb minden filmet eléri a végzete, többek között a DARKMANT is, az OCEAN jóvoltából.

- A szuper MYTH folytatása a DAWN OF STEEL lesz.

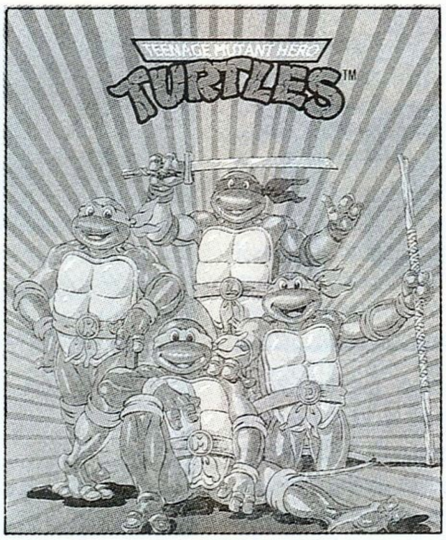
- Az OCEAN egy harmadik bőrt is le kíván húzni a NIGHTBREED-ről, egy teljes egészében RPG/kalandjáték formájában (de hol a film???).

- Egy olyan hír, amelyért mindenki imádkozik, hogy igaz legyen. Pletykák keringenek a szuperfilm, a Terminator folytatásáról, melynek címe: TERMINATOR II; JUDGEMENT DAY lesz. Az OCEAN máris mindent megadna a játék elkészítésének jogáért.

- Végezetül néhány olyan hír, melyek nem biztos, hogy 100%-ra teljesülnek. Azt hallottuk, hogy a csúcs Amigás stratégiai játék, a SUPERMACY C64-en is ki fog jönni. A TEST DRIVE III-ról pedig azt, hogy nem fog kijönni (csak Amigára).

- 1991-re az ELITE programház is tartogat némi meglepetést, ezek egyike a MIGHTY BOMB JACK.

- Szimulátor rajongók figyelem! A MICROPROSE újabb csodája a GUNSHIP 2000 a befejezéséhez közeledik. A programban egy helikopter osztagot irányíthatunk és két hadszintér közül választhatjuk meg, hogy hol kívánunk küzdeni (csak Amigára).



- Ki ne ismerné a RICK DANGEROUS I–II-t! Azonban kevesebben ismerik a SWITCHBLADE-t, pedig mi sem bizonyítja jobban a hasonló stílusú játék sikerét, mint az, hogy az év elején a GREMLINS cég jóvoltából piacra kerül a SWITCHBLADE II (Amiga).

- Az 1990 decemberében alakult RENEGADE mind Amigára, mind C64-re két játékot kíván kiadni az év elején. Az egyik egy mászkálós játék, melyben főhősünk elveszett játékai után ered, címe MAGIC POCKETS. A második egy igazi arcad-adventure, melyben a szabadság és az örök élet megtalálása a cél, címe GODS.



Hocus POKEus

(Amiga)

VENUS THE FLYTRAP: azok számára, akik nem boldogulnak ezzel a játékkal, segítségül néhány pályakód:

MANTIDS-The frozen Wastes
CICADAS-The Dead City
PSYLLIPS-Wood World
SATYRID-Death Walley
LYCALNID-The Creeping Swamp
PYRALID-Tech Swamp
WOCTUID-Transucent Plant

NEBULUS: a kezdő képernyőn írjuk be – HELLOIAMJMP, a játék közben F1–F10-el ugrálhatunk a pályák között.

IKARI WARRIORS: az örökélethez írjuk be a pontlistába – FREERIDE.

LOST PATROL: ha a játék folyamán mindig csak 10 percet pihenünk, erőnk és morálunk 2 ponttal nő, s embereink nem használnak élelmet. Ennek segítségével folyamatosan magasan tarthatjuk az erőt és a morált.

BAT MAN THE MOVIE: a kezdő képernyőn gépeljük be – JAMMMM, kész az örökélet.

TURRICAN: a high score tálába BLUES MOBILE-t beírva 99 életet kapunk.

F–29 RETALIATOR: ha névnek CIARAN-t írunk, az OCEAN OK-ra fog váltani, nem lesz több gondunk a fegyverzettel.

XYBOTS: névnek írjunk be ALF-et, energiánk nem fogy tovább!

GLOBULUS: a KUPjGBLf jelszó beírása (ügyeljünk a nagy és kis betűkre!) után a 16. pályán találjuk magunkat.

DRAGON BREED: állítsuk meg a játékot (PAUSE) és gépeljünk be – IREM. Kész az örökélet, N megnyomására pedig pályát ugorhatunk.

GHOSTS'N'GOBLINS: a high-score táblába a nevünk helyett írjuk be: (!) (felkiáltójel). Viszlát sprite ütközés.

LEGEND OF THE LOST: a jelszó képernyőn gépeljük be – EDLER. Most már lehet pályát ugrani.

ATOMIC ROBO KID: a kezdő képernyőn gépeljük be – TUESDAY 14TH. Ez egy kis menüt ad, ahol örökéletet és fegyvereket választhatunk magunknak.

UNTOUCHABLES: a játékot elkezdése után állítsuk meg (PAUSE), és gépeljük be – SOUTHAMPTON GAZETTE. Örökélet.

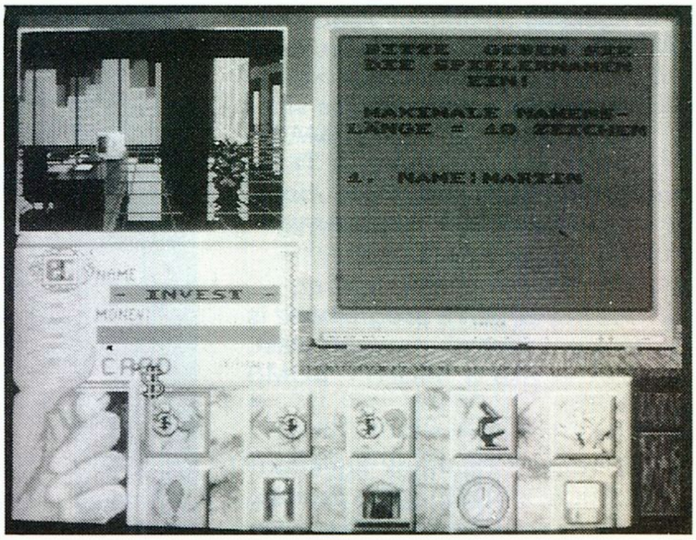
GREMLINS 2: a high-score táblára SINATRA néven iratkozzunk fel.

Martin

A tőzsdecápák fénykora

INVEST

Ki ne akarna egy jólmenő üzletbe befektetni, amely akár dollármilliókat is hozhat a konyhára, s mindezt teljesen kockázatmentesen? A Starbyte cég legújabb pénzügyi szimulációs programja, az Invest, éppen ezt a lehetőséget nyújtja a szerencséjüket és tudásukat próbára tenni kívánók számára.



FOTÓ: AMIGA

FOTÓ: C–64



A játékban 1–4 játékos vehet részt. A versengésük célja négyféle lehet:

1. játék kívánt összegig
2. kívánt időtartamig
3. egy iparágban elért monopóliumig
4. két iparágban elért monopóliumig.

A játék teljesen menüvezérelt, a billentyűzetet csak a névbeírásnál kell használnunk. A főmenüben a következő opciókat találhatjuk – ikonok képében:

a) Gyárvásárlás,
b) Eladás,
c) Bankkölcsön,
d) Gyárfejlesztés,
e) Biztosítás,
f) Egyéb tevékenységek (Operations),
g) Információk,
h) Tőzsde,
i) Hónapzárás,
j) lemezkezelés.

Most nézzük külön-külön az egyes menüpontok jelentését:

a) GYÁRVÁSÁRLÁS: a következő iparágakba fektethetjük be a kezdetben 6 Mio. dolláros/márkás alaptőkénket: autógyártás – vegyipar – mikroelektronika – hajógyártás – bányászat – űrkutatás. Minden iparágon belül hat nagyvállalat közül választhatunk, amelyek egymástól a vételárban és a fenntartási költségben különböznek. Ezen ismérvekről azonban csak a később leírásra kerülő „információk" pontban kaphatunk felvilágosítást, ebben a pontban csak a gyárak vételárát tudjuk meg, amely annál magasabb, minél jobban prosperál a vállalat.

b) ELADÁS: beállíthatjuk, hogy mely iparágban levő, melyik gyárunk termékeit kívánjuk értékesíteni. A darabszámot nyilak segítségével határozhatjuk meg. Az „OK" ikonra lépve adhatjuk el a kívánt mennyiséget.

c) BANKKÖLCSÖN: három bank közül választhatunk, mindegyiktől különböző nagyságú összeget, fix havi kamatra vehetünk fel. Jól gondoljuk meg, hogy melyik mellett döntünk, hiszen addig nem vehetünk fel új kölcsönt egyik banktól sem, amíg az előzőnek le nem jár a futamideje. A havi tartozásunk hónapzáráskor automatikusan leíródik az egyenlegünkből.

d) GYÁRFEJLESZTÉS: a már meglévő vállalkozásunkat háromféle módszerrel – a könyvelés fejlesztése, általános modernizálás, a management újjászervezése – segítségével futtathatjuk fel méginkább. Ez a beruházás azonban igen drága mulatság, hiszen a legolcsóbb is majdnem meghaladja indulótőkénk nagyságát, tehát ezt a funkciót, amely alapjában véve nagyon hasznos, csak akkor válasszuk, ha nem tudjuk mire költeni a pénzünket.

e) BIZTOSÍTÁS: háromféle kárbiztosítást köthetünk:

- tűz elleni
- elemi kár elleni
- kombinálva az előzők.

A kiválasztás után beállíthatjuk a biztosítási értéket, amihez természetesen más és más biztosítási összeg társul, amelyet havonta a biztosítótársaság kaszíroz.

f) OPERATION: ezt a pontot legutoljára nézzük át, mivel igen sok alpontot tartalmaz.

g) INFORMÁCIÓ: a kiválasztott gyárról megtudhatjuk a legfontosabb tudnivalókat: név, vételár, gyártott termékmennyiség, darabár, fenntartási költség.

h) TŐZSDE: vétel, eladás, info; e három alpont közül választhatunk. Részvényvásárlás esetén a felső mezőben megjelenik, hogy az adott vállalat részvényeiből hány százalékot lehet megvásárolni. Ez esetenként 100 százalék is lehet, aminek a megvásárlása esetén a vállalatot a saját irányításunk alá vonhatjuk. Eladáskor a tulajdonunkban lévő részvényeket adhatjuk el (természetesen a vételi árfolyamnál alacsonyabb áron). Az információt választva felvilágosítást kaphatunk a különböző vállalati részvények napi eladási és vételi árfolyamairól, és a megvásárolható mennyiségről.

i) HÓNAPZÁRÁS: ebben a pontban tudhatjuk meg az elmúlt időszak eseményeit (szabotőr-akció, kémkedés, detektív jelentése), valamint az eddig eltelt időt, a kézbentartott vállalatok számát, a kiadások és bevételek alakulását, és ellenfeleink pénzügyi helyzetét. Ha esetleg teljesítettük a kitűzött célt, akkor arról is itt szerezhetünk tudomástegy rövid újságcikk segítségével.

j) LEMEZKEZELÉS: játékállások betöltése és kimentése, a kis képernyőn megjelenő kísérőgrafikák megjelenési sebessége (GFX I–II), hang ki-be.

Most pedig térjünk vissza a fent említett, de nem ismertetett OPERATIONS menüpontra. Sorrendben a következő funkciók közül választhatunk:

= szabotázs (bomba ikon): ezzel a törvényellenes cselekedettel megszomoríthatjuk ellenfeleink életét. Megfelelő díjazás ellenében egy felbérelt alakulatot indíthatunk útnak, hogy elvégezzék piszkos küldetésüket az általunk kijelölt célon.

= ipari kémkedés (távcső ikon): árajánlatunk megtétele után a megbízott kém információkat gyűjt számunkra.

= detektív (nagyító ikon):az ellenünk irányuló törvényellenes cselekedetek felderítésére szolgál.

= értékpapír vásárlás (irat + nyíl ikon): az ellenfelek birtokában lévő részvények megvásárlására szolgál. Használata nem egyértelmű.

= értékpapír eladási korlátozás (irat + kérdőjel ikon): használata nem egyértelmű.

= megvesztegetés (bankjegy ikon): egy jónak látott összeggel „megajándékozhatjuk" kormánybeli ismerőseinket, akik ezért cserébe hasznos információkkal szolgálnak.

= javítás (szerszám ikon): megsérült gyárak, gyáregységek helyrehozása céljából használhatjuk. Feleslegesen ne használjuk, mert „kiszállási költségként" minden esetben 10 000 dollárt kell fizetnünk.

= átszerződés (papírlap ikon): más vállalatok megbízható (vagy annak tűnő) szakembereit csábíthatjuk át saját vállalatainkhoz, természetesen szép summáért.

= statisztika (vonalgörbe ikon): no comment.

Ezzel a menüpontok végére értünk. Hogy egy kissé megkönnyítsük a kezdő „invesztálók" helyzetét, néhány bevált tippet adunk a játékhoz. Pontos játékmegoldást nem lehet a programhoz mellékelni, hiszen ugyanolyan változatos, kiszámíthatatlan és meglepetésekkel teli, mint a valódi üzleti élet. Kezdő lépésként tehát olyan ágazatokkal próbálkozzunk, amelyek a legmagasabb profitot hozzák, aránylag rövid idő alatt. Ezek az autógyártás, a bányászat és a hajóépítés. A gyárak megvásárlása után érdemes azonnal a biztosítóhoz fordulni, és egy magas tűz és balesetbiztosítást kötni. Nyugodtan menjünk fel egészen 2 500 000 dollárig/márkáig, mivel így kisebb károk esetén is pótlólagos összegeket lehet felvenni. A nyereségből ne sajnáljuk a pénzt egy képzett szakemberre (40–50 000 USD/DM között már magasan kvalifikált munkaerőhöz jutunk). Lehetőleg vásároljunk részvényeket, amelyek eladásával kimenekíthetjük magunkat, mikor már csak piros számokkal írhatjuk le vagyonunkat (azaz lerongyolódtunk). Detektív alkalmazása is ajánlott, hiszen ha felfed egy szabotázsakciót, szép kis summa ütheti a markunkat, míg az ellenfelünk ezáltal pénzzavarba kerülhet. Próbáljuk meg egy cég összes részvényét felvásárolni, mivel ha miénk a részvények többsége, akkor a cég a mi irányításunk alá kerül. Ezután pedig megválhatunk néhány százaléknyi részvénytől anélkül, hogy elvesztenénk a vállalatot.

A mai világban igen nagy szerepet játszik az üzleti élet. Ezt felismerték a nagy software-gyártó cégek is és újabb meg újabb gazdasági és pénzügyi szimulációs programokat fejlesztenek ki (az Investtel egyidőben jelennek meg a Trans World és az On The Road című szimulációk). Az Invest egy újabb képviselője az Oil Imperium által fémjelzett üzleti-szimulációknak. Nagyban kihatott rá a híres elődje, hiszen a funkciók nagy része ebben is, abban is közös. A jónéhány új vonás azonban méltó társsá teszi, és legalább annyi szórakozást nyújt, mint az OI. A grafikája a C64-esen igen jó, az ikonos vezérlés is jól illik a játék atmoszférájához.

A játék elkészítésében olyan régi nagy nevek vettek részt, mint a Maniac Of Noise, Radwar és Level 99. Ezt jól tükrözi a játék színvonala is. A gazdasági szimulációk szerelmeseinek egy igazi csemege lesz.

Zolee

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	73	90	A
ZENE	63	50	
JÁTSZHATÓSÁG	90	90	64
Összesen:	79	87	

Kína, 1841 ópiumháború

TAI-PAN

Az „Ócean" céget említve mindenkinek vad, „joystick-ölő" akciójátékok jutnak az eszébe. Ki hinné, hogy 1986-ban (!) még másra is képes volt, mint az effajta, futószalagon gyártott lövöldözéses játékok készítésére. A „Tai-Pan" azonban ezt bizonyítja. Egy James Clavell regényt (a közelmúltban jelent meg Magyarországon), feldolgozó nagyszerű kis kereskedő stratégia-akció játékot készített az „Óceán". A játék mellesleg nagyon emlékeztet egy bizonyos „Pirates"-re...

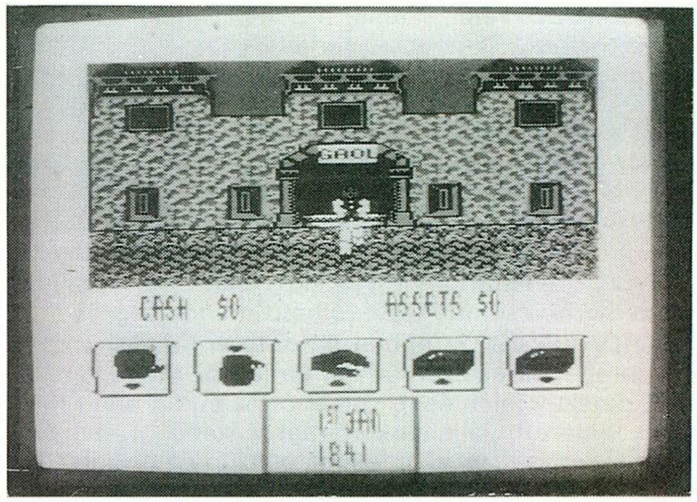
1841-ben vagyunk, Kínában, az első ópiumháború idején. Húsz évvel korábban a kínai császár kijelentette, hogy Kína legfontosabb áruit (selyem, jádé, tea stb.) ezentúl minden, Kínával kereskedő országának ezüsttel kell fizetnie. Ez persze egyik országnak sem tetszett, de főleg Angliának nem, hiszen számára a teával való kereskedelem elengedhetetlen volt, de az ezüstkészletét sem csökkenthette. Erre az angolok ópiummal kezdtek el kereskedni, amit, mivel Kínában tiltott áru volt, ők is ezüstért adhattak el, és abból már megvehették a számukra fontos árucikkeket. A magánkereskedők egyre jobban meggazdagodtak és hamar saját céget alapítottak. A kínaiak tai-pannak hívták őket és a legnagyobb volt köztük a „Tai-Pan". Hát ennyi bevezetőnek, és most következzék az, hogyan váljunk a kereskedők hercegévé, vagyis „Tai-Pan"-ná.

Mindent joystickkel irányítanunk, a space lenyomásával hozhatjuk be az egyéb választási lehetőségeket, a joy gombját lenyomva választhatunk vagy tüzelhetünk. Ezeket a választási lehetőségeket a képernyő alján lévő kis képek mutatják:
nyitott erszény felé mutató nyíl: eladni,
nyitott erszényből kifelé mutató nyíl: venni,
kéz: felvenni, eldobni,
lefelé mutató nyíllal floppy: betöltés,
felfelé mutató nyíllal floppy: kimentés.
Az előbb felsoroltak a város almenüi...

A játék kezdetén csóró éhenkórászként érkezünk meg Kína egyik kikötőjébe hajó és egy fillér nélkül. Először is nézzünk körül a városban! Keressük meg a legfontosabb épületeket!

Nyolc van belőlük, helyük városonként változik: Armury (fegyverraktár), Bank, Restaurant (vendéglő), Lady's hause (mm... ezt nálunk másnak hívják!), Inn (kocsma), Warehause (áruház). Ezután a vendéglőben keressük meg Zsin-Kuát, egy gazdag kínai kereskedőt, aki háromezer ezüstöt kölcsönöz nekünk. A pénzt azonban hat hónapon belül vissza kell adni, különben Zsin-Kua rengeteg „arcot" veszít, mi pedig a fejünket. Ha megkaptuk a pénzt, irány a bank, ahol három hajó között választhatunk:

Lorcha: 150 000 ezüst – gyors csempészhajó, 10 rakományegység fér bele, kétágyus, 6 fős legénységgel;



FOTÓ: C–64

Clipper: 250 000 ezüst, – kereskedőhajó, közepes gyorsaság, 30 rakományegység, 4 ágyu, 12 fős legénységgel;

Friggate: 400 000 ezüst, hadihajó, a haditengerészet és a kalózok használják, csigalassú, 30 rakományegység, 8 ágyu, 24 fős legénységgel.

Legénység: Ha megvan a hajó, szerezzünk legénységet. Kétféle módon lehet: vagy a kocsmákban veszszük fel őket, pénzért, vagy elraboljuk őket, ingyen. A fizetett legénység lojálisabb, mint a rablott. A legénység elrablása rendkívül egyszerű: végy egy husángot és egy merev részeg kínait. Állj mögé, vágd kupán és máris kész a tengerész, akit a fiad a hajóra cipel. A husángot a város valamelyik részében lehet megtalálni, ha még nincs ilyenünk. Fontos még megjegyezni, hogy CSAK részegest verjünk fejbe, mert egy egészséges egyén esetleg megsértődik és vagy kapunk tőle egy maflást, vagy hívja a helyi csendőrséget és a „goal"-ban üdülhetünk. A részeges kínaiak világoskék ruhát viselnek és egy üveg rizspálinka van a kezükben. (Bár ez nem egy általános igazság.)

Ha megvan a legénység, rakományt, fegyvereket és élelmet kell vennünk a város különböző részein. Érdemes tehát megjegyezni, hogy a városokban hol mit csinálhatunk, vehetünk, adhatunk el stb.

Restaurant (vendéglő): – bevághatunk egy kínai kacsát,

– itt találkozunk Zsin-Kuával, aki pénzt kölcsönöz nekünk a játék elején,

– egy kínai rulett-szerű játékkal játszhatunk. A játék elég egyszerű, a kínai állat-mitológiára épül. Hat zsetonnal jelölt állatra fogadhatunk, minimum tíz ezüstös téttel. Ezután három, mindegyik állatot jelölő kockával dobnak. Amelyik állat képe látszik a kockán, annak a zsetonjaihoz adnak hozzá még egy zsetont. Az az állat a nyerő, amelynek a képéből tíz zseton gyűlik össze. Ha ráfogadtunk, akkor az állat arányai szerint nyerhetünk, (például 1:2, vagy 1:4-hez), ha nem vesztettünk.

Bank: Itt vehetünk hajót magunknak.

Inn (kocsma): Ihatunk és legénységet fogadhatunk.

Lady's House (A „Hölgyek Háza"): Ezt mindenki találja ki magától. Piszkos fantáziájúak előnyben.

Supply (ellátmány): Itt vehetünk élelmiszert, és a játék elején térképet és teleszkópot.

Warehouse (áruház): Teát, jádét, selymet vehetünk-adhatunk el.

Armury (fegyverraktár): Ágyu és puskagolyót vehetünk.

Gaol (börtön): Innen csak kifelé szoktunk jönni...
A városokban találkozhatunk csempészekkel is, vagy esetleg felfedezhetünk egy csempésztanyát. A csempészek ilyenkor megpróbálnak ópiumot eladni nekünk. Csempészáruval seftelni elég veszélyes dolog, mert ha a „csendőrség" elkap minket, egy hónapra börtönbe kerülünk és a rakományunkat is elkobozzák. Viszont ha elég alacsony áron adják, nagyon jövedelmező dolog csempészkedni. Valahányszor újra egy kikötőben vagyunk, érdemes mindig megkeresnie a Warehouse-t, hogy kereskedjünk áruinkkal, és a Bankot, hogy vegyünk vagy eladjunk hajókat. Ha Macauban egynél több hajónk van, akkor kiválaszthatjuk azt a hajót, amivel mi hajózunk, a másikat pedig el lehet küldeni legális áruval kereskedni. Ilyenkor a haszon a pénzünkhöz csapódik. Ha viszont egy helyben állnak, akkor továbbra is pénzbe kerülnek (fenntartási költség). Érdemes még megjegyezni, hogyha élelmet és ágyugolyót veszünk, akkor az a rakomány helyét is elfoglalja, l/1 arányban. Ha már megvan minden, irány a tenger!

Hajóutak: Ha az időjárás viszontagságait el akarjuk kerülni, (például a tájfunt), válasszuk a legbiztonságosabb utakat. Ezeken az utakon viszont gyakran találkozhatunk kalózokkal. Ráadásul a biztonságos utak hosszabbak és csak a partok körül tartanak. A hajó irányítása a képernyő alján megjelenő képek alapján történik. Ha a térképet használjuk, akkor ha egy hajóutat követünk, az idő felgyorsul és automatikusan megyünk előre. Ha a szél vagy az időjárás megváltozik, vagy egy hajóval találkozunk, visszatérünk a valóságos időbe és visszakapjuk a hajó irányítását.

A hajó gyorsításához vagy lassításához válasszuk a vitorlát ábrázoló képet. A joyt fel-le húzva feszíthetjük ki vagy engedhetjük le a vitorlát.

A kormányt ábrázoló képet ágyura válthatjuk. Ezzel lehet kiválasztani, ha egy hajót látunk, hogy békésen elmegyünk mellette, vagy megtámadjuk. (Erről majd később.)

A hajót ábrázoló képen állíthatjuk be a legénység heti táplálékadagját. Ha nem kapnak elég élelmet, akkor fellázadhatnak, nagyon legyengülhetnek az esetleges tengeri csatákra, vagy skorbutban meg is halhatnak.

A távcsövet választva állapíthatjuk meg egy-egy közeledő hajó típusát.

Szigetek: Néha találhatunk kisebb szigeteket, ahol partra is szállhatunk. (Ezek általában a térképen nincsenek rajta). Ezek azért érdekesek, mert ha olyan árunk van, amit nem akarunk egy kikötőbe bevinni (pl. ópium), akkor itt lerakhatjuk, vagy itt találkozhatunk csempészekkel.

Tengeri csaták: Ha kalózkodni akarunk, akkor egy-egy hajó közeledtekor váltsuk át a kormányt ágyura. Ilyenkor megnyomva a joy gombját, az ellenséges hajót oldalnézetből látjuk az ágyunkkal együtt. A joyt jobbra-balra húzva választhatunk az ágyuk között (ha egynél több van). Fel-le nyomva a lövéstávot változtathatjuk és a tűzgombbal lőhetünk. Persze ilyenkor minket is lőnek, ami sok találatnál nagyon lelassítja a hajót és csökkenti is az értékét, másrészt ki is lőhetnek minket. A spacet bármikor lenyomva léphetünk ki ebből a részből. Ha lövéseinkkel megállítottuk a hajót, akkor a szokásos kalóz módszerrel a hajóra átugrálva támadhatjuk meg. Ha a hajót épen akarjuk megszerezni, ne lőjünk bele túl sokat.

Támadás: Úgy tudjuk megtámadni a hajót, hogy ha elég közel mellé hajózunk. A célunk az, hogy megszerezzük a hajót, megölve a kapitányt. Ilyenkor az emberünk a legénység összes tagját jelzi. Ha az ellenség legénységéből meghagyunk embereket, átállhatnak hozzánk. Csata közben vissza is vonulhatunk (a hajó képét választva). Ha érintetlenül szereztük meg a hajót, a mienk lesz, ha túlságosan megrongálódott vagy nincs rá elég ember, a miénk a rakománya. Küzdelem közben két fegyver között választhatunk: a kard és a puska között (ha van puskánk). Ha megszereztük a hajót, a kikötőbe kell küldeni, ahol azonban a rossz idő hatására elsüllyedhet vagy egy másik kalóz megtámadhatja. A mi hajónkat is megtámadhatják más kalózok, ilyenkor, ha a nagyrészüket kiirtottuk, akkor visszavonulnak. Ha azonban minket győznek le, két eset lehetséges: ha ez volt az utolsó hajónk, vége. Ha van másik, akkor a joss (szerencse) dönti el, hogy túléljük-e a kalandot.

Ha már lejárt a hat hónap, vissza kell térni Zsin-Kuához, kifizetni az adósságot, majd a saját befektetéseinkkel elérni álmaink rangját, a Taj-Panát. Általában akkor haladunk gyorsan a játékban, ha a kalózkodást keverjük a kereskedelemmel és a csempészettel.

Megjegyzések: szektánst, iránytűt, térképet és teleszkópot vegyünk.

A kikötőkben ne sokat részegeskedjünk, vagy fárasszuk magunkat, (lásd Hölgyek Háza) különben minket is elrabolhatnak.

Amikor első hajónkat vesszük, mindig lorchát vegyünk, mert más hajó felszerelésére nem lesz pénzünk.

A játék végén (a „Pirates"-hez hasonlóan), különféle rangokat érhetünk el: slave (rabszolga) – drunk (részeges) – bakrupt (csődbejutott) – peasant (paraszt) – captain boy (hajósinas) – oarsman (evezős) – rigger (üzér) 100 000 ezüst – dechand (matróz) 150 000 ezüst – lookaut (őr) 200 000 ezüst – steersman (kormányos) 300 000 ezüst – cadet (kadett) 350 000 ezüst – 2nd mate (másodtiszt) 400 000 ezüst – 1st mate (elsőtiszt) 500 000 ezüst – captain (kapitány) 600 000 ezüst – ship owner (hajótulajdonos) 750 000 ezüst – trader (kereskedő) 1 000 000 ezüst – merchant (kereskedő) 2 000 000 ezüst – master merchand (nagykereskedő) 4 000 000 ezüst – merchant prince („herceg" kereskedő) 5 000 000 ezüst – Tai-Pan 6 000 000 ezüst vagy több.

Hát ennyit a Tai-Panról. Annyit még elmondhatunk értékelésként, hogy ahhoz képest, hogy már több mint 4 éves, jól megcsinált és szórakoztató játék. A zenéje is fülbemászó és nagyon klassz, amikor hajózáskor a megfeszülő kötél súrlódása hallatszik. Kár, hogy a programozók a grafikára nem fordítottak kellő figyelmet. (Bár láttam már rosszabbat is). Mindenesetre sok josst a játékhoz!

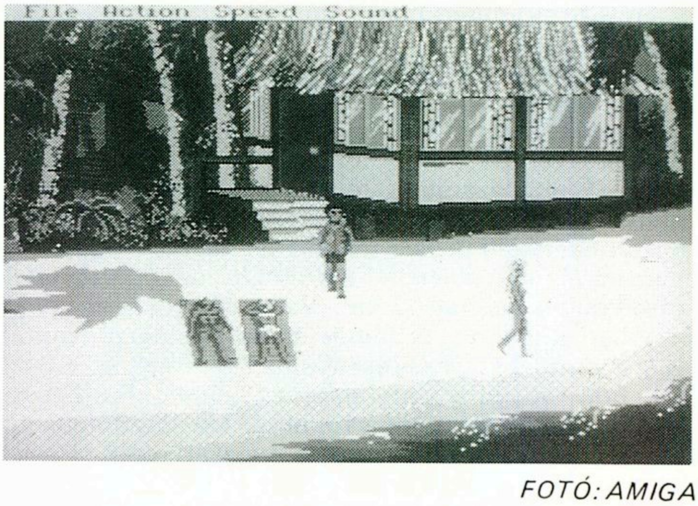
	AMIGA	C–64	
GRAFIKA		35	
ZENE		48	
JÁTSZHATÓSÁG		73	64
Összesen:		70	

Tengeralattjáró-szimulátor – kalandjátékba oltva

Condename ICEMAN

Nagy fába vágta a SIERRA a játékosok fejszéjét – aki ugyanis boldogulni akar legújabb játékukkal, a CI-el, annak egy komplett tengeralattjáró-szimulátorral is meg kell barátkoznia. A játék alapja egy kémtörténet, úgy látszik ez a stílus mostanában nagyon divatos lett.

John Westland, a CIA titkosügynök nem ismerte az aranyszabályt: nyaralás közben ne olvass újságot! Nem is sejtette, hogy egy aprócska hír miatt végeszakad oly jól induló vakációjának.



FOTÓ: AMIGA

A cikkecskében csak ennyi állt: „Elraboltak egy Közel-Keleten szolgálatot teljesítő amerikai nagykövetet. A terroristák 10 millió dollár váltságdíjat kérnek. Mivel az ügyben a világ egyik fő olajszállítója, Tunézia is érintett, feszült helyzet alakult ki a két nagyhatalom, az USA és a Szovjetunió között". Nos természetesen Johnny-nak jutott a feladat, hogy a helyzetet rövid idő alatt, egy szabotázs akcióval rendezze, melynek fedőneve: Jégember.

A játékot igen praktikus módon egérrel, joy-al és billentyűzetről is irányíthatjuk, én főleg a tengeralattjárós résznél az utóbbit ajánlom. A játék kezelése egészében megegyezik a SIERRA-sorozat többi tagjáéval. Ami új: a „LOOK" funkció finomabb értelmezést kapott. Mindig abban az irányban érvényes, amerre nézünk. Amikor átfogóan akarunk körültekinteni, a „LOOK AROUND" formulát használjuk. Olyan esetben, ha egy konkrét személyre vagy tárgyra fordítjuk figyelmünket, a „LOKK AT ..." utasítást használjuk. A „GET" és a „TAKE" parancsokat kiadhatjuk úgy is, hogy nem megyünk a tárgyakhoz egészen közel, a gép magától elvégzi ezt (bár néha elég komplikált útvonalat választ). Végezetül megemlíteném, hogy a játék nem nehéz, ezért a kezdő kalandjátékosok is jól boldogulhatnak vele. Ajánlom azonban, hogy gyakran használjuk a „SAVE" funkciót, mert a végső megoldáshoz csak egy út vezet. Leírásunk abban segít, hogy mit mikor kell csinálni, nem pedig abban, hogy miért. A történet megértése a játékos egyéni feladata lesz.

A következő leírás elolvasása komolyan károsítja az egészséges kalandjáték megoldóképesség kifejlődését. Használata csak indokolt esetben ajánlott!

Kezdéskor a tengerparton heverészünk egy székben és barnulás közben a strandon mászkáló nőciket stírölgetjük. Sajna akár mivel is próbálkozunk, ügyet sem vetnek ránk (KISS, FUCK, CALL, TOUCH hiába). Mivel játék közben a lányok igen szépek, egy-egy „LOOK AT ..."-el mindig megpróbálkozhatunk. Lépjünk inkább a tettek mezejére. Pillantsunk bele az újságba (TAKE MAGAZINE). Olvasás után álljunk fel (STAND) és menjünk a röplabda pályához. Álljunk be játszani (PLAY). Amikor a lány beüti a vízbe a lasztit és segítségért kiabál, menjünk be utána. Mivel elég ramaty állapotban van, fel kell éleszteni – ehhez alkalmazni kell a minden titkosügynök által ismert procedúrát (SHAKE AND SHOUT, CALL FOR HELP, ESTABLISH THE AIRWAY, LOOK LISTEN AND FEEL, GIVE TWO GOOD BREATHS, LOOK LISTEN AND FEEL, CHECK PULSE, BEGIN COMPRESSION). Szerencsére a hölgy gyorsan rendbejön. Miután az egésznek vége, menjünk vissza a székünkhöz és vegyük fel ingünket (TAKE SHIRT). Menjünk el a hotelportára (OPEN THE DOOR), ott beszéljünk a lánnyal (LOOK AT THE WOMAN, TALK TO THE WOMAN). Kérjük el a szobakulcsunkat (TAKE THE KEY). Olvassuk el a falon látható írást (READ THE SIGN) és jegyezzük meg a személyszállító cég telefonszámát. Menjünk be a bárba. Itt aztán minden LARRY-rajongó kedvére csajozhat. Kezdésnek mondjuk üljünk le a bárpultnál levő szőke nő mellé és beszélgessünk vele (SIT, LOOK AT THE GIRL, TALK TO GIRL, ASK FOR NAME). Nem ártana egyet táncolni sem, de előbb a lány italt kér, vegyünk neki tehát egy csomó Mai tai-t (BUY GIRL MAI TAI kb. 10-szer). Amikor a hölgy eszméletét vesztve lezuhan a székről és mi kiröhögtük magunkat nézzünk valami komolyabb parti után. A második asztalnál egyedül ülő barna megfelelő lesz (TALK TO THE WOMAN, utána a bárpult jobb oldalához állva BUY THE WOMAN A DRINK). A pezsgő hatására ő is kedvesebb lesz, próbáljunk meg leülni (SIT). Mivel előbb táncolni akar, tegyük azt (DANCE). Amikor meguntuk, álljunk meg (STOP) és kérdezzük meg a nevét (ASK FOR NAME). Üljünk le (SIT). A kérdésre válaszoljunk igent (YES). A lány szállásánál kezdjük meg a hadműveletet (TALK TO GIRL, KISS), majd válaszoljunk igent (YES). Üljünk le az ágyra (SIT DOWN) és beszélgessünk tovább (TALK TO STACY). Csókolózzunk egy nagyot (KISS GIRL hatszor). Reggel vegyük fel a papírlapot (STAND UP, LOOK AROUND, READ NOTE). Menjünk ki a házból (OPEN DOOR). A másik házikó alatt, balra a homokban megcsillan valami. Menjünk oda, vegyük fel (LOOK AT THE SAND, LOOK AT THE GLIMMER, TAKE THE EARRING). Vizsgáljuk meg a fülbevalót (LOOK AT THE EARRING, OPEN THE EARRING, OOK IN THE EARRING, GET THE MICROFILM). Menjünk el a saját házunkig, vizsgáljuk meg a szobakulcsot [LOOK KEY (6)]. Keressük a saját ajtónk (LOOK AT THE DOOR), amíg meg nem találjuk. Ha megvan, menjünk be (OPEN DOOR). Menjünk az ágy melletti kis szekrényhez és vizsgáljuk meg (OPEN THE DRAWER, TAKE THE CHANGE, TAKE THE ID CARD, CLOSE DRAWER). Most menjünk a jobb oldali faliszekrnyhez (OPEN THE CLOSET, LOOK IN THE CLOSET, SEARCH THE POCKET, TAKE THE BOOK, CLOSE THE CLOSET). Nézzük meg a könyvet (LOOK BLACK BOOK). Jegyezzük fel a telefonszámokat. Menjünk el a hotelhez, vegyünk újságot (DEPOSIT THE MONEY). Menjünk be (OPEN DOOR). Menjünk oda a lányhoz és kérjük el az üzenetet (TAKE THE MESSAGE, READ THE MESSAGE). Menjünk vissza a saját házikónkba és telefonáljunk (USE PHONE, 1-202-555-2729, JOHN). A beszélgetés után rendeljünk kocsit (USE THE PHONE, 555-6969, TALK ABOUT THE TRANSPORT TO THE AIRPORT). Menjünk el a hotelhez és szálljunk be az ott várakozó hajóba.

Megérkezés után várjuk meg a kocsit és azonosítsuk magunkat (SHOW ID TO THE MAN). A Pentagon portásának szintén (SHOW ID TO THE MAN). Használjuk a liftet (PUSH BUTTON). Fent ismét azonosítanunk kell személyünket (SHOW ID TO MAN), majd menjünk be a jobb oldali ajtón (OPEN DOOR). Az eligazítás után vegyük fel a borítékot (STAND UP, TAKE THE ENVELOPE). Menjünk ki, majd kérjük vissza az ID kártyánkat (TAKE ID CARD). Mivel rosszat ad, cseréljük vissza (LOOK ID, GIVE ID). Most már lemehetünk

(PUSH BUTTON). Kint beszéljünk a sofőrrel (TALK TO MAN, YES, YES). Menjünk fel a tengeralattjáróra és végezzük el a szokásos protokoll eljárást (SALUTE THE FLAG, SALUTE THE OFFICER, REQUEST PERMISSION ABOARD). A saját kabinunkba érve (OPEN THE DRAWER, TAKE THE CALIPER, CLOSE THE DRAVER). Nyissuk ki a tárolót és vegyük fel a kódkönyvet (OPEN THE SHELF, TAKE THE BOOK, CLOSE THE SHELF). Menjünk ki jobbra. Most pedig megkezdődik a tengeralattjáró-szimulátor rész, ahol mindenkinek magának kell boldogulnia. Jótanácsként annyit, hogy minden sikeres rész után mentsünk állást.

Egy pár szót a hajó és az irányító panel műszereiről.

Sonar: az USS Blackhawk-on kétféle sonar van. Az egyik a Passzív sonar, mely a környezet hangjait figyeli. Idegen hajózajt a sonarkezelő azonnal jelent. Az Aktív sonar hangjelzéseket küld ki víz alatti tárgyak észlelése céljából. Az irányítópanel „Vertical sonar"-ja a hajó alatti és feletti, a „Ranging sonar"-ja pedig a hajó körül 1000 yd.-os körzetet figyeli.

Silent Running: „Csendes haladás". A kapcsoló működtetésével a hajó láthatalanná válik az ellenséges radarok számára.

Monitor: bekapcsolt állapotban a hajó előtti vízterületet mutatja külső kamerák segítségével, elengedhetetlen akadályokkal teli vízterületen való haladáskor. Kikapcsolva, ha a fegyverkezelő panel aktív állapotban van a fegyverek kiválasztására, majd a kilőtt lövedékek haladási irányának követésére szolgál.

Sebességjelző lámpák: 1 lámpa – lassan, 2 lámpa – 1/3 sebesség, 3 lámpa – 2/3 sebesség, 4 lámpa – teljes sebesség, minden lámpa piros – tolatás.

A Fegyverkezelő panel kapcsolói (balról-jobbra): 1 – fegyverválasztás, 2 – a célpont befogása, 3 – 3D képernyő, 4 – tűz.

Az irányítópanel minden kapcsolója a kurzorral ráclickelve működtethető.

Kormány: a jobb/bal kurzorvezérlő gombok megnyomásával irányítható.

Sebességszabályozó kar: a numerikus billentyűzet „+" gombjával gyorsítani, „–" gombjával lassítani lehet.

Merülésszabályoza kar: a fel ill. le kurzorvezérlő nyilakkal lehet a hajóval süllyedni ill. emelkedni.

A hajó fegyverzete: Harpoon rakéta – 150 mérföldes körzeten belül tartózkodó, a víz színén levő célpontok ellen. Sting Ray torpedó – 35 mérföldön belül levő, víz alatti célpontok ellen. Decoy – az ellenség által a hajóra kilőtt torpedók elhárítására szolgál, egy Decoy egy ellenséges fegyvert képes megzavarni. Minden fegyverből három darab áll rendelkezésre.

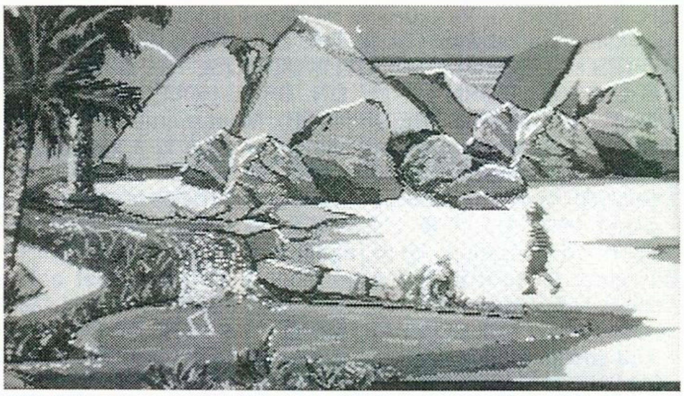
Először is zárassuk be a tetőbejáratokat (CLOSE HATCH). Kövessük a kapitány sebességre és irányra vonatkozó utasításait. Az irányító panel műszereit mellékelt rajzunkon bemutatjuk. Egy kis segítséget még nyújtunk az előforduló kifejezésekről:

HOLD HER STEADY – Hagyd így (a hajót); STEADY AS SHE GOES – Maradjon így , ahogy most van; MAINTAIN CURRENT COURSE/SPEED/HEADING/DEPTH – Tartsd a jelenlegi pályát/sebességet/irányt/mélységet; WATCH YOUR SPEED, JOHNNY – Figyelj a sebességre, Johnny; FISH – torpedó; AYE AYE – Igen; SCREWS – a hajó propellerjei; PING – aktív-sonar hang.

SET SPEED TO ... – állítsd a sebességet „..."-ra.

ALL AHEAD SLOW/FULL – előre lassú/teljes sebességgel.

A kapitány el fog vezetni minket az első megállóhelyig. Amikor parancsot ad, hogy készüljünk fel a merüléshez: „Prepare for dive sequence. Acknowlede green board", cselekedjünk (GREEN BOARD). Amikor elértük a megfelelő mélységet, jelentsünk (DEPTH ATTAINED). Előbb-utóbb parancsot ad a megállásra, vegyük le nullára a sebességet. Amikor a hajó megállt, felállhatunk (EXIT). A kapitány szobájában mondjuk meg a kód másik felét (134). Vegyük fel a borítékot (GET THE ENVELOPE, OPEN THE ENVELOPE). Kérdezzük meg az egész kódot (ASK ABOUT THE COMBINATION). Olvassuk el a parancsot (READ THE CHART, READ THE ORDERS). Most be kell táplálnunk az útvonalat. Menjünk

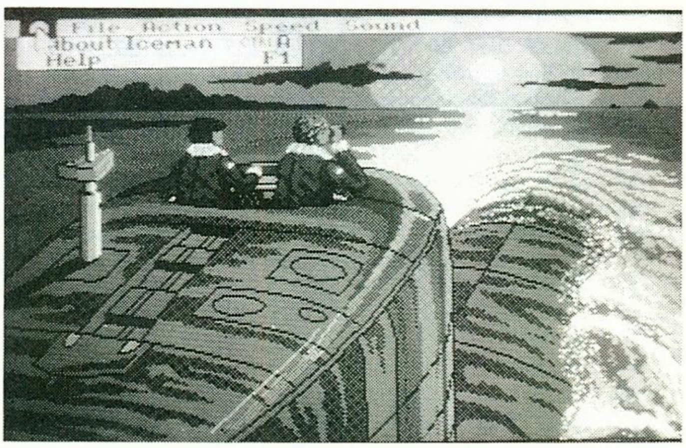


FOTÓ: AMIGA

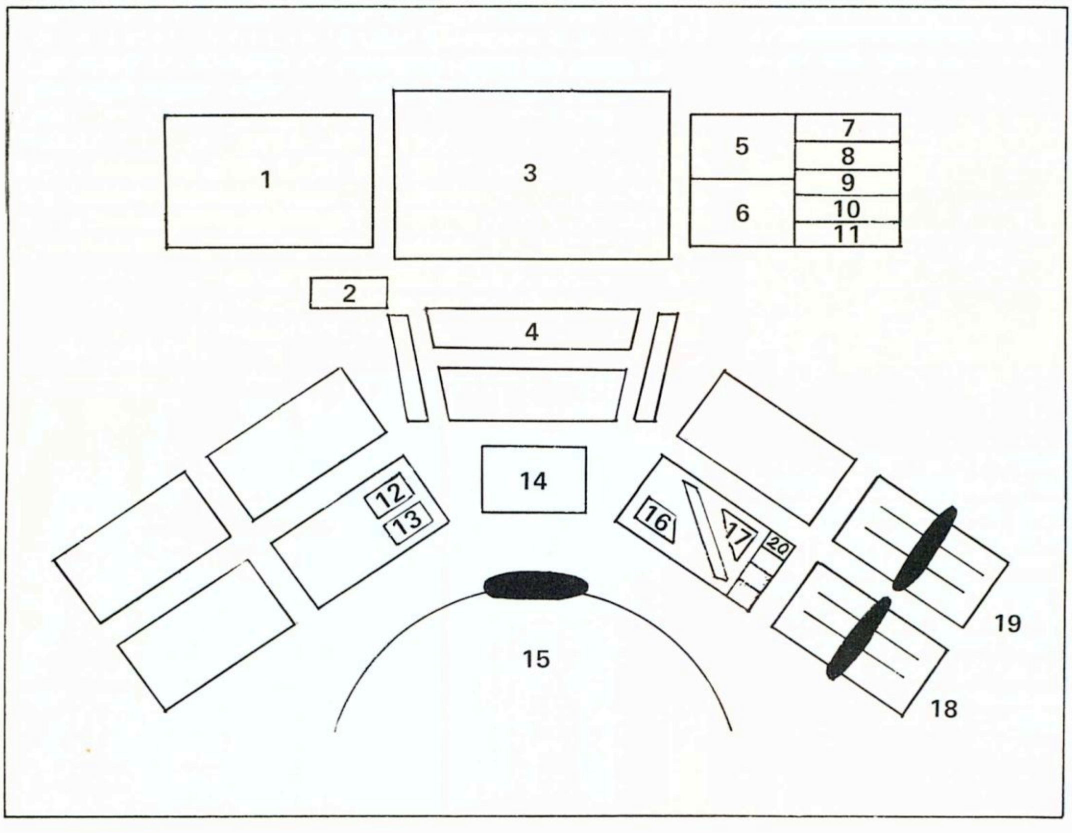
az irányítóterem közepén álló térképasztalhoz (LOOK AT THE MAP). Adjuk be a koordinátákat: 71 N–170 W, 85 N–75 W, 82 N–O E, 65 N– 25 E. Ez az az útvonal, amelyen én haladtam. Aki akar, más módon is mehet (minél jobb útvonalat táplálun k be, annál több pontot kapunk). Amikor készen vagyunk (EXIT). Most a kapitány elvezet minket a második megállóhelyig. A periszkóp mélységre figyeljünk, ez 70 láb felett van (mondjuk álljunk 61-re). Amikor elértük a megfelelő mélységet (EXIT). Menjünk oda a periszkóphoz és nézzünk bele (UP SCOPE, LOOK SCOPE). Nézegetés után beszéljünk a rádióssal (TALK TO THE RADIOMAN) és jegyezzük fel a Washington és a CIA kódokat, amelyeket mond. Menjünk a kapitány szobájába, nyissuk ki a széfet (OPEN THE SAFE, 23448803). Nyissuk ki a táskát (OPEN THE SUITCASE, 762134, INSERT ID, INSERT THE MICROFILM). Jegyezzük meg az üzenetet és a kódokat. Vegyük vissza az ID kártyát (TAKE THE ID CARD). Kapcsoljuk be a computert (USE THE COMPUTER). A mellékelt kódtáblázatunk alapján fordítsuk le a Washington és a CIA kódokat. Két csoport számot kapunk, mindkét csoportban három szám van. A három szám jelentése sorban: oldal, sor, szó. A mellékelt kódkönyvünk segítségével keressük ki a kétszer két szót. Ezeket páronként írjuk be a computerbe, amely megadja a titkos üzeneteket. Menjünk ki, majd le a lépcsőn. Kérjünk egy hamburgert a szakácstól (TAKE A BURGER, EAT).

Másszunk le a torpedószobába (CLIMB DOWN). Beszélgessünk a tiszttel (TALK TO MAN). Vizsgáljuk meg a fegyvertovábbító gépet (CYCLE EQUIPMENT). Menjünk oda az elakadt futószalaghoz (INSPECT THE CONVEYOR, MEASURE THE CYLINDER [6], MEASURE THE HOLE [1/4]). Menjünk a bal oldali falon lévő szekrényhez és vegyük fel a robbanóanyagot (GET FLARES kétszer, GET EXPLOSIVES). Másszunk fel a műhelybe (CLIMB UP). Nyissuk ki a jobb oldalon álló szekrényt

FOTÓ: AMIGA

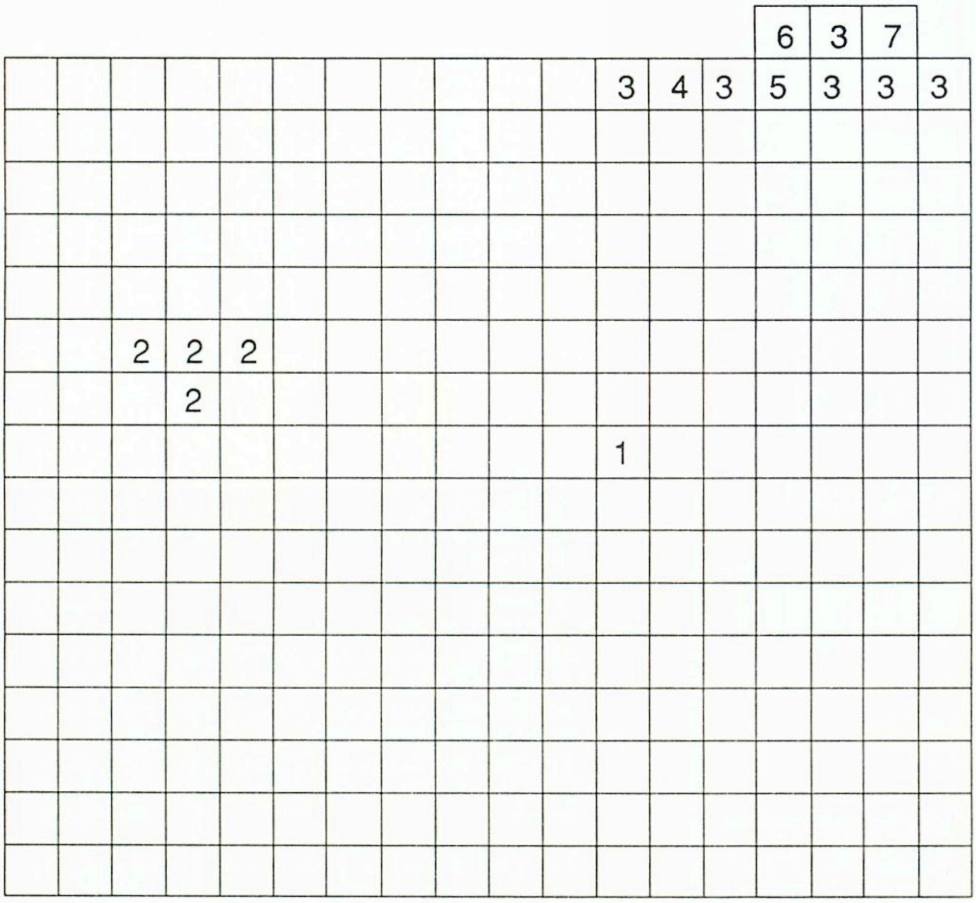


(OPEN CABINET). Vegyünk ki néhány cuccot és készítsük el a szükséges alkatrészt (TAKE THE CYLINDER [6], TAKE THE COTTER PIN, INSPECT THE CYLINDER, USE THE LATHE, SET THE LATE [1], TURN LATHE ON, DRILL HOLE, SELECT BIT [1/4], TURN ON, USE THE GRINDER). Most menjünk el a gépházba és a szerszámos szekrényből vegyük ki a kalapácsot (OPEN THE DRAWER, TAKE THE HAMMER, CLOSE THE DRAWER). Menjünk vissza a torpedóraktárba és javítsuk meg a gépet (INSTALL THE CYLINDER, INSTALL THE COTTER PIN), majd próbáljuk ki az egészet (CYCLE EQUIPMENT). Másszunk fel újra a gépházba (CLIMB UP) és a bal oldali szekrényből vegyük fel a víz alatti közlekedést gyorsító szerkezetet (OPEN THE COMPARTMENT, TAKE THE DIVER), amit ki kell próbálni, s mivel rossz megjavítani (CHECK DIVER, EXAMINE THE VIBRATION, EXAMINE THE SHAFT, MEASURE THE SHAFT [1/2], RETURN THE DIVER). A műhely szekrényéből vegyük ki a kellő cuccokat (OPEN THE CABINET, TAKE THE WASHER [1/2], TAKE THE NUT, CLOSE THE CABINET). A gépházban vegyük fel a kellő szerszámokat (OPEN THE DRAWER, TAKE THE WRENCH [1/2], CLOSE THE DRAWER). Most pedig javítsuk meg az eszközt (OPEN THE COMPARTMENT, TAKE THE DIVER, PLACE THE WASHER ON THE SHAFT, INSTALL THE NUT, TIGHTEN THE NUT WITH THE WRENCH, RETURN THE DIVER) és pakoljuk el a szerszámokat (OPEN THE DRAWER, PUT THE WRENCH IN THE DRAWER, PUT THE HAMMER IN THE DRAWER, CLOSE THE DRAWER). Menjünk fel a konyhába, ahol is egy borzasztó hosszú kockapóker parti vár ránk, amikor meg akarjuk szerezni az üveget (TAKE THE BOTTLE). Nyerjük el az öregtől az üveget, az összes pénzt és a műszert. A játék a normál kockapóker szabályai szerint folyik (kétszer kell győzni, hogy egy parti a miénk legyen, C-call, R-minimum három kocka újradobása, N-új parti). Vigyázzunk, játék közben csak kétszer lehet állást menteni ellenkező esetben a gép csalás miatt nem játszik velünk tovább. Az öreg játék közbeni kérdéseire kétszer feleljünk igent (YES), utoljára nemet (NO). Azon játékosok számára, akiknek nincs türelmük addig játszani, hogy elnyerjék a gépet is (amely a mágneses mezőket deaktivizálja), segítséget fogunk nyújtani annál a résznél, ahol a dologra szükség lesz. Azért érdemes kitartani. Nos, ha megvagyunk (az üveg mindenképpen kell) újabb tengeralattjárós rész következik, ezúttal csata egy szovjet cirkáló ellen. Menjünk fel az irányítóterembe, a kapitány újra eldirigál egy darabon. Amikor megállít álljunk fel (EXIT). A toronyban beszéljünk vele (TALK TO THE CAPITAIN, TAKE THE BINOCULARS). A helyzet nyugtázása után , éppen amikor a kapitány lefelé mászik megcsúszik és megsérül. A mi kezünkben van hát a hajó sorsa. Foglaljuk el helyünket. Induljunk el, a sebességet tegyük „Lassú" fokozatba, kapcsoljuk be a „Silent run" egységet és kezdjünk el merülni. Amikor elértük a 600 láb mélységet, kapcsoljuk ki a hajtóművet. Aktiváljuk a fegyverkezelő panelt, a monitoron megjelenik saját hajónk (fekete) és az ellenséges cirkáló (piros) rajza. Várjuk meg amíg egy fehér csík látható lesz – ez az ellenség távolsága. A ránk kilőtt torpedóktól (piros csíkok) nem kell tartani, nem találnak el. Amikor éppen nincs a közelünkben ellenséges torpedó, lőjünk ki egy pár Harpoon-t a cirkálóra (a közelünkben levő torpedók ugyanis észlelik a kilövés zaját és betalálnak). A cirkáló 3 találattól elsüllyed. A csata végén a sonarkezelő jelentése után álljunk fel (EXIT) és vegyük át a rádiós üzeneteit (TALK TO THE RADIOMAN). A már ismert módszerrel fejtsük meg és dekódoljuk az üzeneteket. Pakoljuk vissza a felesleges dolgokat (OPEN THE DRAWER, PUT THE CALIPER IN THE DRAWER). Menjünk vissza a vezetőállásba. Most egy nehéz rész következik: jéghegyek között kell navigálnunk. Kapcsoljuk át a monitort, hogy a külső tájat mutassa. Állítsuk a sebességet „Lassú" fokozatba, haladás közben igyekezzünk az irányt 350 fok és 10 fok között tartani. A jégmezőből kiérve ügyességünktől függő pontszámot kapunk. Ekkor a sonarkezelő jeleket észlel. Amikor megállapítja, hogy ez a jég-állomás lehet, vegyük fel a kapcsolatot (CONTACT ICE STATION). Álljunk fel (EXIT), vegyük át a rádióstól az üzeneteket (TALK TO THE RADIOMAN), fejtsük meg és dekódoljuk őket a már leírt módon. Amikor készen vagyunk, foglaljuk el újra helyünket és készüljünk fel egy Szovjet „Alfa" típusú atomtengeralattjáróval való megütközésre. Amikor a sonarkezelő jelenti, hogy idegen csavarzajt észlelt „INVERSION LAYER DETECTED", kezdjünk el gyors iramban merülni. Ha az aktív sonar be volt kapcsolva, kapcsoljuk ki. Működtessük a „Silent run" egységet. Tegyük a sebességet „Lassú" fokozatba. Az 1000 láb elérése után kapcsoljuk ki a



Az irányítópanel műszerei

1. Térkép display
2. Irány (fokokban)
3. Külső/belső monitor
4. Az utolsó megállóhely koordinátái
5. Vertical sonar
6. Ranging sonar
7. Mélység jelző
8. Vízhőfok jelző
9. Óra
10. Sebesség jelző
11. Fordulatszám mérő
12. Monitor ki/be
13. Fegyverkezelő panel ki/be
14. Vízszintes dőlés jelző
15. Kormány
16. Sonar ki/be
17. Silent Run „csendes haladás" ki/be
18. Sebesség szabályozó kar
19. Merülés szabályozó kar
20. Sebesség fokozat kijelző lámpák

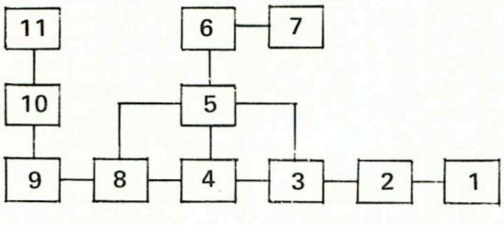


- ☐ – TENGER
- 1 – START
- 2 – FÚRÓTORONY
- 3 – KIKÖTŐ
- 4 – A BARLANG BEJÁRATA
- 5 – MÁGNESES MEZŐ
- 6 – HÁLÓ
- 7 – CÖLÖPÖK

hajtóművet és merüljünk le egészen a fenékre (kb. 2300–2600 láb). Várjunk amíg a Szovjet „masina" elhalad felettünk és visszafordulva újra távolodni kezd. Ekkor Stinger torpedóinkkal semmisítsük meg. Azok, akik nem akarnak kockáztatni, egyszerűen várják meg, amíg a dög teljesen eltűnik persze ez kevesebb pontszámot jelent. Nyolc óra múlva Portugália partjainál.

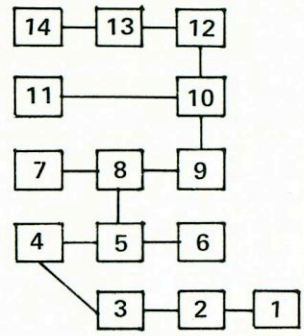
A baráti hajó azonosítása után kapcsoljuk be a hajó aktív-sonar rendszerét és adjunk ki egy jelet, egy PIG-et. Készüljünk fel, a játék talán legnehezebb része következik. Vezessük a hajónkat a kereszttel jelölt helyre – ez a pont éppen az USS Coontz alatt van, és álljunk meg. Amikor a hajó elindul, folyamatosan kövessük. Mivel ez igen nehéz, eláruljuk, hogy a Coontz haladási iránya a monitor bal alsó sarkából egy rövid fel, majd hosszan jobbra, kb. 25 fokos szögű lesz. Ahhoz, hogy sikeresek legyünk mindig egy kicsit előbb kell fordulni, mint ő. Siker esetén megérkezünk Tunézia partjaihoz. A kapitány szerencsére felépült és melegen gratulál kiváló szereplésünkhöz. Kövessük utasításait, s amikor mondja, emelkedjünk periszkóp mélységre. Álljunk fel (EXIT) és használjuk a periszkópot (LOOK THROUGH THE SCOPE). Figyeljük meg a fúrótorony (280) és a kikötő (40) helyzetét. Menjünk a sonarkezelőhöz és kérdezzük meg az objektumok távolságát (GET DISTANCE TO OIL RIG [2500], GET DISTANCE TO HARBOR [1640]). Menjünk a saját kabinunkba és helyezzük biztonságba a kód-könyvet (OPEN THE SHELF, PUT THE BOOK IN THE SHELF, CLOSE THE SHELF), majd menjünk le a műhelybe, ahol az ügyeletestől kérjük el a kulcsot (GET THE COMPARTMENT KEY). Másszunk le a raktárba (CLIMB DOWN) és nyissuk ki a búvárruha tároló ajtaját (UNLOCK THE CABINET). Cipekedni nem kell, mert az ügyeletes felajánlja, hogy felviszi számunkra a ruhát. Menjünk fel (CLIMB UP) a gépházba és vegyük magunkhoz a vizi-szerkentyűt (OPEN THE COMPARTMENT, TAKE THE DIVER, CLOSE THE COMPARTMENT). Tápláljuk be a célobjektumok adatait (ENTER THE COORDINATES, 2850,200, 1640,40). Másszunk fela búvárkijárathoz. Nyissuk ki az ajtaját. Bent vegyük fel a búvárruhát (TAKE THE SCUBA GEAR).

Térképünket használva keressük meg a fúrótornyot és erősítsük a robbanóanyagot a lábaihoz (PLACE THE EXPLOSIVES). Most aztán iszkiri! A robbanás után el kell úsznunk a cölöpökig. Akinek megvan a kis szerkezet, melyet az öreg tengerésztől lehetett nyerni, az a mező-képernyőre érve kapcsolja be és így ússzon keresztül, majd jobbra a cölöpökhöz. Akinek nincs, az mellékelt térképünk alapján a viz alatti barlangon keresztül jusson át, így kikerülve a veszélyes részt. A cölöpöknél rögzítsük a most már felesleges eszközt (CONCEAL THE DIVER). Ússzunk a hálóhoz és várjuk meg, amíg leér a fenékre. Ekkor tegyük bele az üveget (PUT THE BOTTLE IN THE NET). Várjuk meg amíg a háló fel majd újra leér. Ússzunk fel a felszínre. Menjünk oda a halászhoz és mondjuk be neki a jelszót (ICEMAN). Vizsgáljuk meg a halat (LOOK FISH, LOOK LINE, REMOVE THE HOOK, LOOK AT THE WEIGHT, OPEN CAPSULE, LOOK MAP). Most ismét gyorsan kell majd cselekednünk. Induljunk el felfelé, balra a sziklák mögött. A következő képernyőn rohanjunk be a bal oldali házba és álljunk a jobb oldalra, hogy ne látszódjunk az ajtóban. Nézzünk körül és öltpzzünk át (OPEN THE CRATE, CHANGE THE CLOTHES). Amikor az őr elment, rohanjunk el az oázishoz, ahol egy kedves ismerős vár (ICEMAN, GET MAP, GIVE MAP TO STACY). Menjünk el Stacy házába. Szedjünk össze néhány fontos dolgot (OPEN THE ICEBOX, GET THE BUTTER DISH, OPEN THE BUTTER DISH, TAKE THE PAPER, READ THE NOTE, CLOSE THE ICEBOX). Vegyük fel a szalagot a hűtő tetejéről (TAKE THE TAPE). Szedjük fel a stukkert is (TAKE THE SUGAR CANISTER, OPEN THE CANISTER, SEARCH THE CANISTER, EMPTY THE CANISTER, OPEN THE BOTTOM, TAKE THE FOAM RUBBER, GET THE GUN). Nézzünk ki az ablakon (LOOK

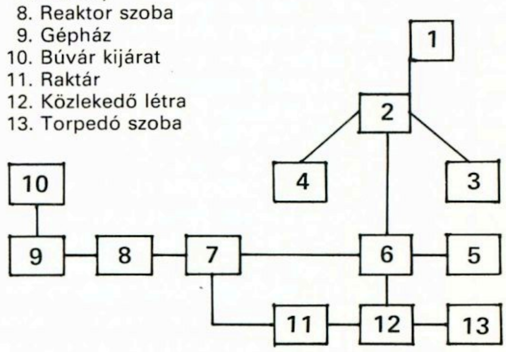


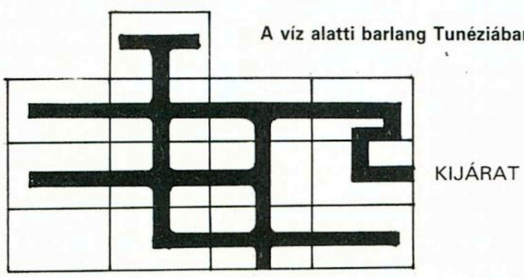
TAHITI
1. Strand
2. Stacy háza
3. Strand
4. Start
5. Hotel bejárat, újság automata
6. Hotel porta
7. Bár
8. Röplabda pálya
9. Házak
10. Johnny háza
11. Strand

TUNÉZIA
1. Strand
2. Strand
3. Halász
4. Ház a ruhával
5. Út
6. Út
7. Oázis
8. Házak
9. Házak
10. Házak
11. Stacy háza
12. Házak
13. Házak
14. Házak



U.S.S. BLACK HAWK
1. Torony
2. Irányítóterem
3. Johnny kajütje
4. A kapitány kajütje
5. Konyha
6. Közlekedő létra
7. Műhely
8. Reaktor szoba
9. Gépház
10. Búvár kijárat
11. Raktár
12. Közlekedő létra
13. Torpedó szoba





A víz alatti barlang Tunéziában

THROUGH THE WINDOW). Vegyük fel a falra erősített kártyát (TAKE THE BUISNESS CARD). Hívjuk fel a számot (USE THE PHONE, 03-120-12-4, TALK ABOUT THE CATERER). Telefonáljunk mégegyszer (USE THE PHONE, 13-555-8097, ORDER FOOD). Amikor a pali megjön a rendelt kajával nyissunk ajtót (OPEN DOOR), majd szegezzük rá a pisztolyt (DRAW THE GUN). Vegyük el a ruháját (CHANGE CLOTHES) és kötözzük meg a szalaggal (USE THE TAPE). STACY-nekválaszoljunk igent (YES). Menjünk be és szálljunk be a kocsiba. Megérkezés után, még kiszállás után rejtsük el a fegyvert (CONCEAL THE WEAPON). Szálljunk ki a kajával együtt (TAKE THE FOOD, OPEN THE DOOR). Menjünk be a házba. Amikor abban a szobában vagyunk, ahol a fogoly van, tegyük le a kaját (PLACE THE FOOD ON THE TABLE). Villám gyorsan lőjük le az őröket (REMOVE THE LID, TAKE THE GUN, SHOOT GUARD kétszer). Vizsgáljuk meg a halott őröket (EXAMINE GUARDS). Szabadítsuk ki a követet (UNTIE THE MAN), váltsunk ruhát (CHANGE THE CLOTHES) és menjünk ki (LEAVE THE ROOM). Most már csak egy bónusz vezetési rész jön, amit ha akarunk átugorhatunk. THE END.

Noha a CODENAME ICEMAN a legújabb Sierra játék, grafikailag és audio szempontból mégsem kiemelkedő. Néhány kép azért igazán csodálatos, feledtetve az animációk lassúságát. Borzasztó negatívum, hogy a tengeralattjáró irányítása a lassúság miatt nehézkes – néha előfordul, hogy már rég a jobbra kanyarodás gombot nyomjuk, mikor a kormány még az előző balos állást mutatja. Összességében, tartalmilag a CI minden vérbeli stíluskedvelőnek tetszeni fog – remélem leírásom segít ebben. Az öt disc milliószori cseréje remélem senkinek nem veszi el a kedvét, sajnos Sierraéknál ezt el kell fogadni.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	83		A
ZENE	72		
JÁTSZHATÓSÁG	92		
Összesen:	88		

KÓDLISTA

CIA – KÓDOK

A=3; B=1; C=9; D=7; E=5; F=4; G=6; H=8; I=0; J=2

WASHINGTON KÓDOK

A=0; B=8; C=6; D=4; E=2; F=1; G=3; H=5; I=7; J=9

5. oldal
U.S. WHEN TO READ LOST PHOTO CONTACTING IN SEPARATE SEND PLACING MOTION VITAL FOR DECEMBER DESTROY ADMISSION PEOPLE TO FIND PASS TIME SO LINE OVER WANT WITH MARINE AND SHADE COONTZ SERVICE EXHIBIT CLOCK INTRODUCTION WEAPONRY OF NEAREST DECISION IS JUSTIFIED UNDER TOMORROW IS EVERY SILVER DEGREE

7. oldal
NEXT STRANGE GO COMMUNIQUE SOMEHOW LAST OFF BUT IT ACTIVITIES DO CONFIDENTIAL FIRST ANNOUNCE MONEY IF RIGHT WEAPONS YOUR CAN OVERTHROW UPDATE ROLL CROSSINGS SERIES WILL 170 THING GOING RIBBON AFTER LARGE STAMP FALL OUT COURSE OF SHOE MAY CAUTION SAND TOP MOUSE RIVER MOON SHIP

9. oldal
SONER ANOTHER CAN SEE FACE 50 OFFICIAL NEWS AGENT WIT SOMEONE LOCATE WICK SIX 1000 LATITUDE QUEEN TELEVISION AS LONG IS PLAY THE OPEN STUFF LOOK ON SHALL DEGREES HEARD BEARING TEN 28NM WONDERFUL STILL IS ERRATIC FUNCTION THERE RUSSIAN SWORD DIRECTION CONTACT BUTTON BOWL SURFACE TWO TENT

11. oldal
INSTRUCTIONs TO MINT WITH PARK REDWOOD DEAD MISSION UNDER THERE 4100 EXTREME 32 BIG CAPITAL FISHERMAN TYPE LOCK NECESSARY CALIFORNIA CAN BOTTLE PHONE OCEAN OFF YEAR RENDEZVOUS DONE CALL HOOD OLD BOY LONGITUDE WATER NOTHING FOR USE NIGHT CLIP HALF FOOT IN PING 7575/386

14. oldal
WITHIN NAME TO THE PUBLISHED DIRECTORY MESSAGE TACTIC GENERIC UNDERSTAND CODE NUMBER SIGNAL PAGE BEEP WRONG ON AS YOUR LIQUID COLUMN U2 IN SAND BANNER CARD WAR BADGE MEMBERSHIP SO WAR BOX CLUB MANTLE THROUGH JANUARY 1/24/2000 SCREEN SHOW TAPE OF MEDAL USS DEVELOP SEA

15. oldal
TOUCH ACHIEVED SCROLL CALCULATIONS CAN WORD SPELL FROM STEER FISHERMANS CAKE DONATION SHIPS SET TELEPHONE CRY DRILLING DEATH HOUSE UNTIL NET FEEL THAT 35 SHOULD ALWAYS SHORE DIFFICULT AREA 10 ELEPHANT TOD A CERTAIN FILE OF WORTH VERY SMALL AT FURTHER IDEA TO BE WAY DIRECTLY UNEARTH

17. oldal
CAN INDIAN STRAITS ARIZONA 2700/56/000 BELIEVE BLUE ND ALPHA ONE EXPOSED LIGHT TANK PATROL TOLL FIRE WETTING MERLIN ONE TEN HANG SUCH 20 BIGGEST GROUP CLEAR OCEAN DAVID REMOVE PAPER BY HELP THE NEED HOURS DEDICATED REMAINDER TOOL CHOICE 5NM PARTY LAMP



A Test Drive...

Toyota Celica GT Rally

Talán sokan nem tudják, miért lett éppen a Toyota Celica ennek a játéknak a főszerkesztője. Pedig egyszerű: ez a kocsi lett a tavalyi év rally-autója. Így aztán igazán megérdemel annyit, hogy a jogosítvánnyal nem rendelkező számítógép-tulajdonosok is kipróbálhassák, mégpedig éles helyzetben.

A vasárnapi autósok jobb, ha bele sem kezdenek a játékba! Aki viszont úgy érzi, hogy kész próbára tenni a Test drive-ban megszerzett tudását egy igazán élethű autószimulátorban, az válasszon a három gyakorlópálya – Anglia, Norvégia és Mexikó között. Mivel mind a három pályán kilátást nehezítő tényezők lesznek – ónos eső, hó, homok –, rögtön az elején eláruljuk, az ablaktörlőt az F1 billentyűvel kell be ill. kikapcsolni. A játék legelején egy menüt kapunk „SET CONTROL PREFERENCES", melyben beállíthatjuk az irányítás eszközét „JOYSTICK" ill. „MOUSE", hogy a váltót „GEARBOX" mi akarjuk kezelni „MANUAL" vagy a gép tegye ezt helyettünk „AUTO"; kicsúszás után „STEERING RETURN" automatikusan „AUTO" vagy gombnyomásra „CLICK" térjünk vissza; az irányítás érzékenysége „SENSITIVITY" alacsony „LOW" közepes „MEDIUM" vagy magas „HIGH" legyen; valamint a kipörgés „REVERSE STEERING" be „ON" ill. ki „OFF" legyen-e kapcsolva. Ebbe a menübe játék közben bármikor visszatérhetünk a (HELP) billentyű benyomásával, ami egy igen hasznos funkció. Aki kellőképpen kigyakorolta magát, az vállalkozhat az igazi versenyre „START THE TOYOTA WORLD RALLY". Ilyenkor a program ad egy kamu nevet, amit a tűzgombbal elfogadhatunk, vagy (ESC)-vel a saját nevün-



FOTO: AMIGA

ket írhatjuk be. Meg kell adnunk a játékosok számát is (1–4.). Újabb menü következik, amit egyébként minden pálya után láthatunk. Itt szerepel az éppen induló játékos neve „NEXT DRIVER ON THE START LINE", F9-el kimenthetjük az állást, F10-el pedig betölthetjük. F1 nyomására egy érdekes segítség lép be. Ekkor „programozhatjuk" be navigátorunkat. Így minden futam során, az általunk legfontosabbnak tartott kanyarok előtt jelzést fog adni, hogy mi is következik. Azt a pontot, ahol meg fog szólalni egy kék folt mutatja. Ennek helyzetét „0"-val kitörölhetjük, „1–6"-ig pedig nekünk tetsző üzenetet írhatunk be:

1 – EASY LEFT – könnyű bal
2 – LEFT – bal
3 – HARD LEFT – nehéz bal
4 – EASY RIGHT – könnyű jobb
5 – RIGHT – jobb
6 – HARD RIGHT – nehéz jobb
„ – THEN – utána

A „THEN-t" akkor használjuk, ha gyorsan egymás után kettő vagy több kanyar következik pl. Egy nehéz jobb, utána nehéz bal. Amikor készen vagyunk, (ESC)-vel léphetünk tovább.

A játék irányítása rendkívül életszerű, folyton korrigálni kell a kormányon (gondoljunk csak az olyan tv-közvetítésekre, ahol a kamera a kocsiban van, s a vezető őrült gyorsasággal vált, kanyarodik). Sok TD rajongónak nehezen megszokható lesz, hogy a kanyarban való gyorsítás mindig kicsúszást fog eredményezni. Megfigyelhető, hogy az autó irányítása az útviszonyoktól függően is változik! A táj igen sok elemet tartalmaz – fák, házak, bokrok, a játék sebessége mégis megfelelően gyors (szerencsére), Kicsúszás esetén 20s büntetőidőt kapunk, ami azonnal hozzáadódik időeredményünkhöz. A játék elsőre talán kicsit nehéznek tűnik, kellő gyakorlás után azonban előkelő helyezést is el lehet érni a listán.

A játék grafikája keveréke a gyors 3D vektor és normál elemeknek, változatos, színes. Addig is, amíg a TEST DRIVE III megérkezik, mindenkit készenlétben tarthat.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	83		
ZENE	72		A
JÁTSZHATÓSÁG	92		
Összesen:	88		

Két hasonló játék

OOOPS UP – PANG

A közelmúltban két hasonló játék látott napvilágot a Demonware és az Ocean gondozásában. Az alapötletet teljes egészében megegyezik, csak apró eltéréseket fedezhetünk fel. A Pang AMIGA konverziója szerencsére a legapróbb részletig hű másolata a már korábban megjelent sikeres játéktermi változatnak és az első igazi 100%-os ARCADE átiratot képviseli. A két program stílusában és játszhatóságában eltérések mutatkoznak, így valamennyien kiválaszthatjuk a nekünk tetszőt. Már korábban is találkozhattunk hasonló esettel, gondoljunk csak az öreg Crackout-ra és az Arkanoid-ra, melyek szintén azonos időben kerültek piacra.

Az elgondolás a korábbi meteor rombolós játékokból már ismert, mikor a felénk tartó köveket kell minél kisebb darabokra bontanunk, míg végül azok elenyésznek. Itt ugyanaz az ábra, csak a meteorok ill. buborékok pattognak és egy sodrony van segítségünkre abban, hogy kedvünkre apríthassunk. Természetesen több, egyre nehezedő szinten mérhetjük fel tudásunkat. A cél felé haladva szaporodnak a mozgásunkat akadályozó létrák, téglák, és egyébb kellemetlen tárgyak. Nagyot dob a hangulaton, ha ketten játszunk... Próbáljuk ki!

Pang (Ocean)

Egy szép napon barátunkkal elhatározzuk, hogy bejárjuk a világot. Japánból indulunk, és a Csendes-óceán egyik szigete a végcélunk (Mount-Fuji – Mount-Keiro – Emerald Temple – Ankor Watt – Australia – Taj Mahal – Leningrad – Paris – London – Barcelona – Athens – Egypt – Kenya – New York – Maya – Antartica – Eastern Island).

Útközben nemvárt akadályokkal kell megküzdenünk. Kezdetben csak egy kötél áll rendelkezésünkre, de a földre hulló tárgyakkal segíthetünk magunkon:

Vulcan Missile (pisztoly) – Felváltja a kötelet egészen egy új fegyver felvételéig. Nem túl hasznos felvenni, ha túl sok apró labda van a pályán, vagy mikor néhány buborék be van zárva, ugyanis ekkor nem tudjuk befejezni a pályát. Ellenben órával kombinálva rendkívül hatékony.



FOTÓ: AMIGA

Óra – Pár másodpercre befagyasztja a pattogást, így szabadon garázdálkodhatunk.

Double Wire (dupla sodrony) – Egy időben két huzal kilövését engedélyezi. Nagy szükség lehet rá, ha kétoldalról komolyabb mennyiségű golyó közeledik.

Fehér csillag – Egyfajta pajzs, ami védelmet nyújt a buborékokkal szemben, de csak addig, míg egy labda hozzánk nem ér.

Power Wire (csáklya) – Megakaszkodik a mennyezetben néhány másodpercre, vagy addig amíg egy buborék neki nem ütközik. Jól használható, ha kis térben vagyunk bezárva.

Dinamit – Azonnal elemi részeire bontja a labdákat. Ha nem figyelünk, jó nagy káosz lehet belőle.

Homokóra – kicsit lassít a tempón.

Pepita labda – Plusz egy életet biztosít.

Minden játék előtt választhatunk a következő nehézségi szintek között:

- könnyű (easy)
- normal (normal)
- nehéz (difficult)
- nagyon nehéz (very difficult)

Az eltérés nemcsak a labda pattogásának sebességében, de az idő múlásában is megmutatkozik. Annyi előnye viszont van a dolognak, hogy minél nehezebbet választunk annál magasabb szintről indulhatunk. Ilyenkor a térképen kiválaszthatjuk azt a várost, ahol szeretnénk kezdeni.

Néhány jótanács: Amennyiben egyedül játszunk, és keveseljük a hét életet, könnyen megkétszerezhetjük, ha az utolsó embernél megnyomjuk a port 2 tűzgombját, ezáltal átvesszük a másik játékos szerepét, és nem utolsó sorban további hét életre teszünk szert. A másik játékos amúgy bármikor bekapcsolódhat az események folyásába.

P billentyűvel megállítható ill. folytatható a játék, valamint ESC-el visszatérhetünk a főképernyőhöz.

Gondolom sokan asszociálnak a Beach Volley-ra, az Ocean cég korábbi „gyatra" alkotására, mikor meglátják ezt a programot. Igen, a grafika tényleg hasonló, és be kell hogy lássuk, hogy ez billenti a mérleget a Pang javára.

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	80		
ZENE	65		A
JÁTSZHATÓSÁG	80		
Összesen:	78		

Ooops up (Demonware)

A program az űr világába kalauzol bennünket, ahol a két főhős bolygóról bolygóra veszi az akadályokat. Minden egyes planétán beszerezhetjük monumentális űrhajónk egy-egy darabját (összesen 100 db). Eltérés a fentebb említettekkel szemben, hogy a földre hulló tárgyak nemcsak segíthetik, hanem gátolhatják is tevékenykedésünket. Íme néhány a teljességre való törekvés nélkül:

Kérdőjel – Jobb ha elkerüljük, mert lövésképtelenné tesz, s ezzel elég meleg szituációkat okozhat.

Koponya – Felvétele egy életünkbe kerülhet.

Joystick – Felcseréli az irányítást.

Ezen kívül óvakodjunk a fentről ill. oldalról benyomuló szörnyektől! A fentről jövőket egyszerűen lőjük le, míg a többiek útjába bátran lőjünk ki egy sodronyt! Amennyiben ezt nem tesszük meg, az esetben elveszíthetjük uralmunkat a játék felett.

A Pangban leírt tárgyak hatásukban és alakjukban hasonlóak az itt szereplőkkel, és ezenkívül még jó pár eszközzel találkozhatunk, de azok mibenlétét egyelőre fedje homály!



FOTÓ: AMIGA

Soha ne fejezzünk be úgy egy pályát, hogy a forgó pénzérmét nem vettük fel. Amennyiben kiváncsiak vagyunk más szintekre is, de a továbbjutás minden erőnket felülmúlja, kis segítséget nyújthat eme szerény kódtáblázat, melyet a főmenüből az F6-os billentyű lenyomásával tudunk hasznosítani. Ha szabad egy jótanácsot adnom, ne kezdjük el vabang-ra írkálni a kulcsszavakat, csak akkor használjuk azokat, ha már tényleg nem tudunk mit kezdeni! A kódok beírása után a játék mindig az utoljára beállított szintről fog indulni, egészen egy újabb szó beírásáig.

A program grafikája első pillantásra semmi különöset nem mutat, sajna másodikra sem, viszont a zenei hatás betalálás. A programozók a SNAP együttes egyik számát dolgozták fel. Kódok ide vagy oda, játszhatóság és élvezhetőség szempontjából a Pang viszi a pálmát. Ja és még valami. Ha valaki a szép megnyeréseket kedveli, inkább az előbbivel játsszon! Jó szórakozást!

Jean

Nincs szükség mozijegyre

Days of Thunder

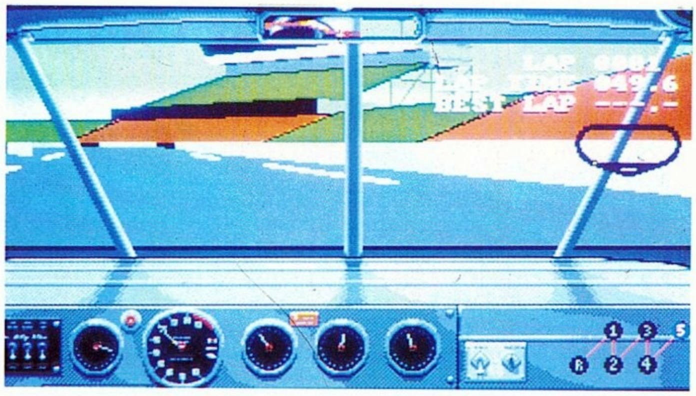
Tom „Top Gun" Cruise bebizonyította, hogy nem csak a levegőben, egy vadászgépben, hanem a földön, egy 200 mph-el száguldó versenyautóban is helyt tud állni. Akinek nem elég a film nyújtotta izgalom, az most otthon, a saját képernyője előtt is beleélheti magát (nehéz lesz) a mozisztár szerepébe.



FOTÓ: C–64

A játék Amiga és C64-es verziója teljesen különbözik egymástól (azt ugyanis senki sem gondolja komolyan, hogy 64-en lehet jó vektorgrafikás autóversenyt írni).

Az Amiga változat mindenhez képest, főleg a szintén ez idő tájt napvilágot látott Indianapolis 500-hoz képest is borzasztó. Az akció még az alacsonyabb grafikai fokozatot választva is túl lassú, nehézkes, körülményesen irányítható. Kezdéskor kiválaszthatjuk a résztvevő kocsik számát (5–20), a versenytávot (minimum 10 kör), a parádé-kör hosszát (half lap – fél kör, full lap – teljes kör), és a „grafikai fokozatot", amely arra lenne hivatott, hogy a játék sebességét gyorsítsa ill. lassítsa, gyakorlatilag azonban semmit sem ér. Mint ez már megszokott, a kocsiból az F1–F3 gombok segítségével nézhetünk ki, F4–F9-el a külső kameraállásokat váltogathatjuk („+", „–" – közelítés, távolodás), F10-el pedig a verseny adatait (megtett táv, köridő, legjobb köridő) irathatjuk ki. Mielőtt azonban elkezdhetnénk a futamot, qualifikáló időt kell menni, ettől függ majd startpozíciónk. A játék során lehetőség van kitérni a depóba, ahol gyors javításokat végezhetünk. A program grafikáját tekintve annyira azért nem rossz, még elmenne, de hát a többi? Hanghatásokról beszélni nem érdemes, legtöbbször ugyanis a falnak ütődő és reccsenő fém hangját fogjuk hallani (minden kanyar-



FOTÓ: AMIGA

ban), összekötve is játszhatunk, így egy kis élet vihető a DOT-be.

C64-en a versenyt egy külső persektívából láthatjuk. A sebesség és fordulatszám mérőn kívül még egy kis műszer is látható, amely az autó állapotát mutatja. A futamok után Harry Hogge, a menedzserünk táviratait olvashatjuk, melyekben siker esetén mindent nekünk ígér, bénázáskor viszont egyből kirúg. Sajnos a 64-es változat grafikája sem korszakalkotó, az autók sprite-jai egyenesen borzasztóak. A háttér mindössze egy felhőből és néhány kék csíkból áll. Mindezek ellenére el lehet szórakozni vele.

Robocop II

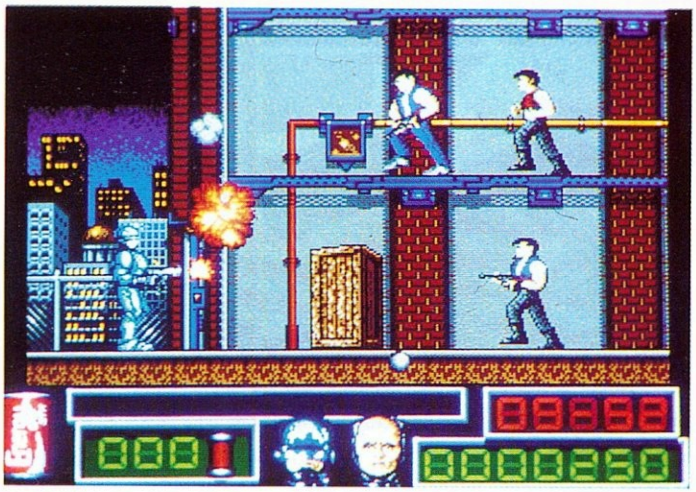
Egy új, minden eddiginél hatásosabb (és halálosabb) kábítószer, a Nuke vészesen elterjedt Detroit utcáin, rosszabbítva az amúgy is botrányos közbiztonságot. A Nuke-báró, Cain és emberei uralják az alvilágot. Csak egyvalaki mentheti meg Detroitot: a Robotzsaru!

A R2, csakúgy mint a DOT teljesen különbözik Amigán és C64-en.

Az Amiga verzió hét pályából áll: 3 mászkálós, lövöldözős; 2 logikai és 2 Operation Wolf típusú céllövő szintet tartalmaz. A pályák között digitalizált képek láthatók a filmből. Az első pályán tíz Nuke kapszulát kell összegyűjteni mielőtt azok rossz kezekbe kerülnének. Aki igazán spiller akar lenni, az egy csomó integető foglyot is megmenthet, növelve ezzel pontszámát. Ca-



FOTÓ: C–64



FOTÓ: AMIGA

in emberei százával törnek ránk, s nem rugóskéssel vannak felszerelve! A második szint logikát kíván – Robo memóriáját kell időre rendbehozni a chip-ek helyes elrendezésével. Ezután következik az első céllövő rész: Robo-nak le kell lőnie az ablakokban fel-feltűnő rosszfiúkat. A második mászkálós pályán szintén Nuke kapszulákat és foglyokat kell gyűjteni. Ezúttal savkádak és gördülő hordók is nehezítik a haladást. Egy újabb logikai és céllövő rész után elérkezünk az utolsó pályához, ahol a film összes szereplője, a 12 éves szadista fiú, ED–209 és maga a Robotzsaru 2 is megjelenik.

Játék közben nagyszerű hanghatásokat – robbanás, lépések zaja – hallhatunk (zenét nem). A grafika magasan veri az első rész által nyújtottakat – a háttér színes, aprólékos, a sprite-ok jól animáltak. Összességében egy mindenki számára ajánlható, élvezetes játék.

C64-en a program sokkal nagyobb terjedelmű: több mint 14 mászkálós pályán kívül céllövő és logikai szinteket is tartalmaz. A mászkálós pályákon Nuke-üvegeket kell gyűjtenünk és megküzdeni Cain megszállott embereivel. Sajnos Robo irányítása kicsit nehézkes – „emberünk” mintha jégen járna! Az ugrások nagysága a sebesség növelésével változtatható. A logikai szintek igazi agy-erőpróbák, többek között segítenünk kell Robo-nak, hogy időre kirakja magában arcképét.

A program grafikája rendkívül változatos, szépen rajzolt, de néha egy kicsit túlszínezett. A sprite-ok enyhén darabosak, de mégis jól illenek a játékba. A kezdőzene élvezetes, a hanghatások változatosak. Vétek elszalasztani!

Dick Tracy

A Dick Tracy című film valószínűleg nem tartozik az 1990-es év nagy sikerfilmjei közé, s ki tudja miért (talán a TITUS-nak inkább kenyeret kéne fényesítenie) erre a sorsra ítéltetett a mozi alapján készült játék is.

Vegyünk egy sikeres képregényt, melynek főszereplője egy szuper detektív, vegyünk egy csinos nőt, aki titokzatos, kettős életet él, vegyünk egy ifjú srácot, aki a sok kalamajka közepette valahogy mindig középpontba kerül, mindezt oltsuk pergő, akciókban bővelkedő történetbe, s már készen is LENNE egy jó játék. Mit kaptunk azonban helyette? Egy idétlen, ide-oda srollozó, verekedős-lövöldözős szörnyeteget, ahol a verekedés abból áll, hogy Tracy kiteszi a kezét, a palik pedig szépen belerohannának, de nem teszik, mert ez a játék még ki tudja miért nehéz is. Dick Tracy helyett akár Mickey egér, vagy Bujtor István is szerepelhetne.

Nos, lássuk az akciót! Dick (milyen különös név?) balról jobbra tipeg, időnként feltűnik egy bandita, aki rossz esetben lő egyet, a lövedék kikerüléséhez pedig inkább szerencse, mint ügyesség szükséges. Emberünk két féle fegyvert is össze tud szedni: egy Colt 45 Special-t és egy Thompson géppisztolyt, a különbség egyébként nem észrevehető.



FOTÓ: C–64



FOTÓ: AMIGA

A játéknak mind az Amiga, mind a C64-es változata borzasztó. Egyszerűen érthetetlen, hogy miért engedik egyáltalán a TITUS céget játékokat megjelentetni. A grafika első látásra, sőt a másodikra is átlagon aluli, darabos, elnagyolt. Annyit azért el kell mondani, nem a programozók hibája, hogy mindössze 7 szín látható a képernyőn. Ezzel az alkotók az eredeti képregényhez kívántak hűek maradni (ha megfigyeljük a filmet, ott is csak 7 szín szerepel). A hátterek rajza semmitmondó, a sprite-ok maximálisan darabosak (C64) és primitívek (Amiga), animációjuk átlagon aluli. Talán sokan kérdezik most, hogyan került mégis ez a program címlapunkra? Ennek oka egyszerű: a kezdőkép azért jó sikerült, persze ez nem a software gyártó cég, hanem a rajzoló érdeme. Amigásoknak nem nagyon, C64-eseknek egyáltalán nem ajánljuk (lásd WILD STREETS).

Martin

A feltétel: vezetői gyakorlat

TRANS WORLD

A Starbyte legújabb programját azoknak ajánlom, akiknek kereskedő vér folyik az ereikben. A remek játék során ugyanis egy kereskedelmi hálózatot kell létrehoznunk a Föld körül, teherautókat, kamionokat kell vásárolnunk, olcsó termékeket kell beszereznünk és a lehető legjobb áron eladnunk. A feladat inkább fejünket veszi igénybe, az üzletek idejére joystickünket nyugodtan eltehetjük pihenni. A játékot 1–4 személy játszhatja, de érdekes akkor lesz, ha egyedül vagyunk, hiszen akkor nem kell várnunk míg a többiek gondolkodnak.

A program kezdetén választhatunk, hogy új játékot kezdünk, vagy egy régit szeretnénk folytatni. Ezután meg kell adnunk a játékosok számát és nevét. Végül megadhatjuk, hogy hány napig akarjuk gyűjteni, esetleg elszórni pénzünket (Roundlimitation).

A program során a menükben a kurzort mozgató gombokkal mászkálhatunk, és a RETURN billentyűvel választhatjuk ki a megfelelő pontot. „Balra nyíl" lenyomására mindig kilépünk az aktuális menüpontból.

Vállalkozásunk kezdetén van egy kis irodánk és raktárunk Frankfurtban és némi pénzünk, melynek egy részét a bankban találhatjuk meg. A játék célja természetesen minél nagyobb profitra szert tenni. (Ha elfogy a pénzünk, már nem kapunk lehetőséget a javításra). Most pedig vegyük sorra a főmenű lehetőségeit:

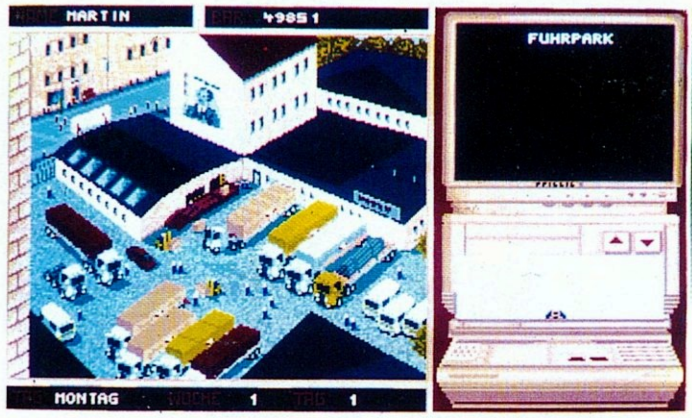
Fuhrpark

Ebben a pontban a szállítással kapcsolatos dolgainkat végezhetjük el.

Vásárolhatunk magunknak új kamionokat (Buy Lkw). Ilyenkor ki kell választanunk a jármű fajtáját, az alapján, hogy mit akarunk vele fuvarozni. (Például más kamion kell az autók és az üzemanyag szállításához). Végül el kell döntenünk, mekkora teherautóra van szükségünk és persze van-e elég fedezetünk.

Ha már fogytán a pénzünk, valamelyik kocsinkat eladhatjuk (Sell Lkw). Eladás előtt persze érdemes a kamiont felújítani.

Innen indíthatjuk útnak a kamionjainkat a világ minden tája felé (Tours). Ekkor ki kell választanunk melyik autónkat indítjuk, mi legyen a rakomány (csak a raktáron levő áruk közül válogathatunk) és mi legyen az úticél. A cél kijelölésénél megnézhetjük, hogy az út mennyi ideig fog tartani és mennyibe kerül. Ezek alapján kell eldöntenünk hova érdemes szállítani. Végül a választott termék vételárát tudjuk meg a kijelölt városban és ez alapján kell megadnunk mennyit akarunk belőle ott eladni.



FOTÓ: AMIGA

Végül itt tudjuk lerobbant járműveinket megjavítani (Fix). Ehhez alkalmazottaink között legalább egy szerelőnek kell lenni. (Persze minél több szerelőnk van, annál gyorsabban készül el a kocsi).

Store

Itt némi befektetéssel kibővíthetjük immár szűkössé vált raktárunkat (Expand Store) és eladhatjuk a raktáron lévő árukat (Sell Warez).

Workmarket

A munkaerő piacon felvehetünk újabb dolgozókat (kurzor balra) és felmondhatunk a régieknek (kurzor jobbra). Itt találunk cégünk számára sofőrt, szerelőt, rakodómunkást, hivatalnokot és éjjeliőrt. Egy ember kirúgásakor viszont viszont munkásunknak lelépési pénzt kell fizetnünk.

Bank/Purse

A bankban elkészíthetjük vállalkozásunk pillanatnyi mérlegét (Balance). Ekkor megtudjuk mennyi pénzünk van a bankban, mennyi van részvényekbe fektetve, mennyi volt a napi kiadás és bevétel.

Lehetőségünk van részvények vételére és eladására (Shares). Ez talán a legjobban jövedelmező befektetési forma, persze jól kell kiválasztanunk, melyik cégtől vásárolunk (ez lehet a sajátunk is). A részvények értéke minden nap változik, ezért célszerű folyamatosan figyelemmel követni az árfolyamok alakulását.

Büntetlenül vásárolhatunk, illetve eladhatunk dollárt (Dollár).

Megtakarított, és felesleges pénzünket betehetjük a bankba, illetve kivehetjük onnan (Account). Az egy évre fizetett kamat értéke is napról napra változik. Valószínűleg ez a befektetés hozza a legkevesebb hasznot, de a bevétel kockázatmentes.

Ha már fogytán van a pénzünk, vagy nagyobb befektetést tervezünk, felvehetünk hitelt (Credit). Itt meg kell adnunk mennyi pénzre van szükségünk. Néhány nap múlva a bank tájékoztat arról, megkapjuk-e a pénzt és mekkora kamattal kell majd visszafizetnünk. Ha a feltételek nem felelnek meg, az ajánlatot visszautasíthatjuk.

Branch-office

Ha már jól megy az üzlet, a világ nagyobb városaiban fióküzleteket nyithatunk (Establish), illetve eladhatjuk valamelyiket (Sell).

Ha egy városban már van egy ilyen üzletünk, tájékozódhatunk az ottani árakról (Get Prices). Ezek alapján kell eldöntenünk, hová milyen árut szállítsunk.

A bankok, irodák és a munkaerőpiac csak hétköznap vannak nyitva, azaz szombat vasárnap semmi lényeges dolgot nem tudunk elintézni.

Office

Irodánkban rengeteg, a cég ügyvitelével kapcsolatos dolgot kell elintéznünk. Itt választhatjuk ki, milyen adórendszer alapján kívánunk az államnak pénzt fizetni (Taxes). A skálán a becsületestől (Honest) a szélhámosig (Swindler) a legkülönbözőbb fokozatokat találjuk meg.

Feladhatunk a napilapokban vagy a televízióban egy hirdetést (Announces). Hirdetni minden nap egyszer tudunk, hiszen erre fix keretünk van.

Itt tudjuk járműveinket bebiztosítani (Insurance), irodát építeni (Office Building) és a céget korszerűsíteni (Modernize).

Ha egy másik város áraira vagyunk kiváncsiak és nincs ott irodánk, el kell oda utaznunk (Travel). Itt a tájékozódáson (Price List) kívül irodát alapíthatunk (Founding) vagy a meglévő iroda felszerelését fejleszthetjük (Building–épület, Vehicle–jármű, Coach–raktár, Employees–alkalmazottak).

Amikor pedig már meguntuk a nagy hajszát szabadságra mehetünk (Vacation). A szabadság idejébe csak a munkanapok számítanak bele.

Evaluate

Ebben az időpontban eddigi eredményességünket nézhetjük végig különböző szempontok szerint és összefoglalva. Sikerünk erősen befolyásolja részvényeink értékét a tőzsdén.

Funktions

A játék során itt nézhetjük meg, hogy utóljára milyen áruból mennyit rendeltünk, és mikor fogják szállítani (Term-Freight).

Ha már unjuk a játékot, felvehetjük az állást lemezre (Save Game), újat kezdhetünk (Failure) vagy kiléphetünk a programból (About Game).

Next Players

Amikor elvégeztük a napi tennivalóinkat, válassuk ezt a pontot. Ekkor a többi játékos lépése után a következő nap lényeges feladatai következnek. Itt tudjuk meg, ha valamilyen váratlan kiadás vagy bevétel éri cégünket (pl. új számítógép vásárlása). Megtudhatjuk, hogy elfogadták vagy elutasították-e hitelkérelmünket.

Ebben a részben tudjuk raktárainkat áruval feltölteni. Ehhez az áruk szállítását napokkal, olykor hetekkel előbb le kell kötni, és egyszerre csak két megrendelésünk lehet.



FOTÓ: AMIGA

Ez a játék kevés grafikájával, unalmas zenéjével nem tartozik szép programok közé. Az egyes menük, képernyők megjelenésére elég sokat kell várni. A program azonban több figyelmet érdemel, mint amennyit első ránézésre szánunk rá. Készítői egy kereskedelmi cég irányításának szinte minden problémáját elénk tárják, és aki jobban kiismeri a szabályokat, még rengeteg izgalmas órát fog eltölteni a csőd és a gazdagság között vezető úton.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	70	68	A
ZENE	73	54	
JÁTSZHATÓSÁG	92	92	64
Összesen:	83	81	

Harc a barátokért

DIZZY IV. – MAGIC LAND

Bizonyára a legtöbb C64 tulajdonos ismeri a Code Masters híres játékát a Dizzyt. Az 1987-ben kiadott első részt azóta még három követte. A legutóbbi, a negyedik rész a MAGIC LAND címet viseli, elég találóan. Hősünkre most is nagy feladat vár. Ki kell szabadítani a barátait az első részben egyszer már hatástalanított Zaks varázsló fogságából. A kis tojás mindent megtesz a barátaiért, tehát indulás!

A start-pályán a kövön egy tőrt látunk, de hiába ugrálunk nem érjük el. Próbálkozzunk balra. Egy kulcsot (BACKDOOR KEY) találunk. Tegyük el, biztos jó lesz még valamire. Ha folytatjuk utunkat a megkezdett irányba, találkozhatunk Dylan barátunkkal, aki elpanaszolja, hogy Zaks bezárta egy bozótba, és arra kér, hogy szabadítsuk ki. Sajnos még nem segíthetünk rajta. Inkább nézzünk körül a következő képen, a kútnál. Ugorjunk bele. Egy titkos folyosó bejáratát fedezhetjük fel, ami előtt óriási patkány álldogál. Erre tehát nem mehetünk. Ha lejjebb merészkedünk Dizzy belefullad a vízbe. Nem tehetünk mást, át kell ugranunk a kutat. A vár hátsó bejáratát egy cápa őrzi. Ne féljünk tőle.

Ha ráugrunk az uszonyára, átszállít minket a vár bezárt ajtajához. A nálunk lévő kulccsal nyissuk ki az ajtót. Mielőtt bemennénk, vegyük szemügyre mit találunk. Egy üres tejesüveget, (EMPTY MILK BOTTLE) és egy zacskó szemetet (BAG OF RUBBISH). Hagyjuk itt mindkettőt, semmire sem használhatók. Nézzünk körül a várban. A toronyban vegyük fel az erőpirulát (THE POWER PILL) és balra lent hagyjuk el a várat. Kapcsoljuk be az itt lévő kapcsolót, mire a híd működni kezd, és mi sértetlenül átjuthatunk. Gyalogoljunk még mindig balra. Két pályával arrébb mgtalálhatjuk Dozyt, aki túl mélyen alszik, nem tudjuk felébreszteni. Lehet, hogy a mellette talált mérgezett alma a bűnös? Egyelőre hagyjuk Dozyt. Inkább a következő képen látható kecskét vegyük szemügyre. Nem látszik éppen barátságosnak! Ki van kötve, de lehet, hogy a kövön látott tőr segítene! Ezen az úton sem mehetünk tovább, mert a hidat egy troll őrzi, aki 30 gyémántot követel rajtunk. Mivel 30 gyémántunk nincs, kikerülni pedig nem tudjuk, forduljunk vissza.

Sétáljunk vissza a start-pályához, és induljunk el jobbra. Írtsuk ki a szellemeket az erőpirulával, amit ezután le is tehetünk. Ha tovább megyünk, a mocsárban találunk egy békát. Először nem is ismerjük fel Dora barátnőnket, Zaks őt is elvarázsolta. Menjünk tovább. Kérdezősködjünk egy kicsit a boszorkánynál. Glenda elvesztett valamit, induljunk el megkeresni. Menjünk vissza a várba. A hálószoba ablakából ugorjunk egy nagyot jobbra a felhőre, innen a fákra. Mászszunk feljebb a fán és a legszéléről ugorjunk jobbra. A monolit tetején megtaláljuk Glenda elveszett macskáját (BLACK CAT).

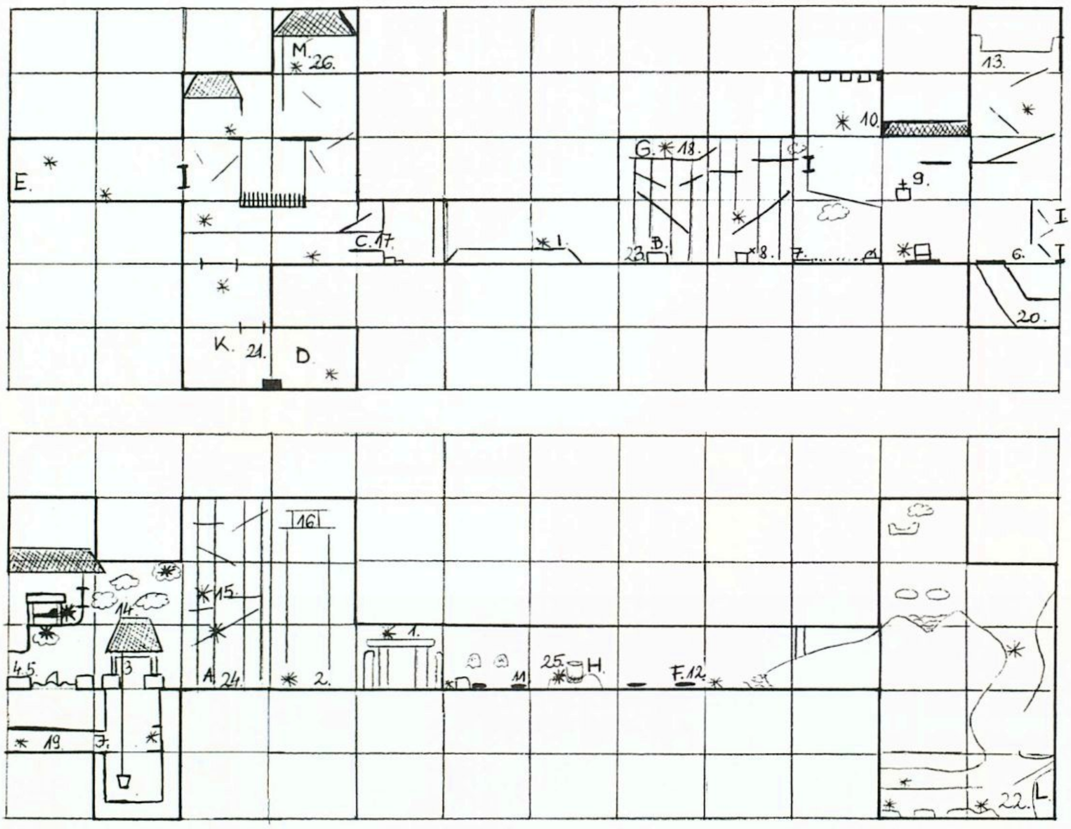


FOTÓ: C–64

Még egy nagy ugrás és a tőr boldog tulajdonosai lehetünk. Vigyük el előbb a macskát a boszorkányhoz, aki szívesen segít kiszabadítani egyik barátunkat. Ehhez szüksége van egy pár dologra. Hozzuk el neki a mérgezett almát (A POISONED APPLE) és egy levelet az elvarázsolt bokorról (A LEAF). Már van tőrünk, ez nem akadály. Az üst alatt tüzet is kellene gyújtanunk, de nincs fáklyánk. Hagyjuk ezt is későbbre, útközben biztos találunk valamit ami segít ezt a problémát is megoldani. Ne is vesztegessük az időt. A fán vegyük fel a nagy ágat (A BIG STICK) és menjünk vissza a kecskéhez. Ha a tőrrel elvágjuk a madzagot, akkor az ággal el tudjuk kergetni, aminek a troll látja kárát. Legközelebb nem fog követelőzni! A szabaddá tett úton juthatunk el Denzilhez, akit Zaks megfagyasztott, és elzárta vele jégpalotájának a bejáratát. Segítsünk rajta is. A várban megtalálhatjuk a fogantyút (THE HANDLE) amit használjunk a kútnál. Így már levehetjük a kötélről a vödröt.

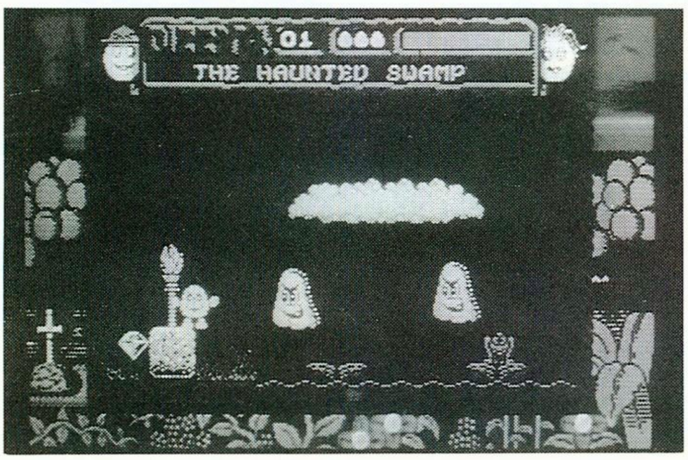
Ezt a banya utáni második páylán a gejzírnél meg is tölthetjük forró vízzel. Öntsük rá Denzilre a vödör (A BUCK) tartalmát, mire ő kiszabadul és hálából megajándékoz a magnójával (A PERSONAL STEREO). Menjünk be a jégpalotába. A kriptában találkozunk a varázsló legkedvesebb rokonával, egy vámpírral, aki ellen az arany keresztet használhatjuk (THE GOLD CROSS). Ha lejjebb merészkedünk meg is találjuk a fáklyát, amivel már meg tudjuk gyújtani a tüzet Glenda üstje alatt. Ha felvesszük, alul kinyílik egy rejtekajtó, ide még később visszajövünk. Az égő fákylával szaladjunk vissza a boszorkányhoz, aki most már el tudja készíteni a gyomírtót (WEEDKILLER POTION). Ezt gyorsan vigyük Dylanhoz és szabadítsuk ki a bozótból.

Ezután nézzünk körül egy kicsit a fák környékén is. A vár baloldali ablakából kiugorva, a bal oldali fa legtetején találkozhatunk a bárddal. Nem figyel ránk, önfeledten furulyázik. Mivel zenész barátunk a szíve mélyén rock and roll rajongó, örömmel elcseréli furulyáját (SOME MAGIC PIPES) a Denziltől kapott magnóra. Ezt vigyük a kútban tanyázó patkányhoz. Tegyük le elé, majd ugorjunk át a jobb oldali kiszögellésre. A Dizzy-dal hatására a patkány elalszik és belegyalogol a vízbe. Az út szabad a titkos folyosón át. Az alagútban



1.Tőr – A DAGGER
2. Kulcs – BACKDOOR KEY
3. Vödör – A BUCKET
4. Üres tejesüveg – EMPTY MILK BOTTLE
5. Zsák szemét – A BAG OF RUBBISH
6. Fogantyú – THE HANDLE
7. Élelem – THE "EATME" CAKE
8. Kard – EXCALIBUR
9. Kereszt – THE GOLD CROSS
10. Erőpirula – THE POWER PILL
11. Béka – FROG
12. Ital – THE "DRINKME" POTION
13. Villámló pálca – A LIGTNING ROD
14. Rongy – A CLOTH DUSTER
15. Nagy ág – A BIG STICK
16. Fekete macska – BLACK CAT
17. Magnó – A PERSONAL STEREO
18. Varázsfurulya – SOME MAGIC PIPES
19. Ragacs – SOMETHING STICKY
20. Régi lámpa – AN ANCIENT LAMP
21. Fáklya – A BURNING TORCH
22. Szigony – WIZARDSLAYER TRIDENT
23. Mérgezett alma – A POISONED APPLE
24. Levél – A LEAF
25. Gyomirtó – WEEDKILLER POTION
26. Gyűrű – ZAK'S RING

A. DYLAN
B. DOZY
C. DENZIL
D. DAISY
E. GRAND DIZZY
F. DORA
G. BÁRD
H. GLENDA
I. TROLL
J. PATKÁNY
K. VÁMPÍR
L. HÁDÉSZ
M. ZAKS
✻ GYÉMÁNT



FOTÓ: C–64

egy régi lámpát (AN ANCIENT LAMP) és valami ragacsot (SOMETHING STICKY) találunk. Itt az ideje, hogy segítsünk az elaltatott Dozyn.

Tegyük le mellé a lámpát és utána a rongyot (A CLOTH DUSTER). Ha a lámpát megdörzsöljük, kiszabadul a lámpa szelleme és teljesíti egy kívánságunkat. Sajnos addig nem hajlandó segíteni a barátunkon, amíg nem kapja meg a villámló pálcát (LIGHTING OD). Ha ezt is elhozzuk már minden rendben, Dozy szabad. Menjünk vissza a jégpalotába, oda ahol felvettük a fáklyát. A rejtekajtó egyenesen barátnőnkhöz, Daisyhez vezet. A gonosz varázslat óriási méretűvé növesztette. Adjuk oda neki az „Egyél meg" ételt (THE EATME CAKE). Sajnos ez nem sikerült!

Szegény még nagyobb lett, de a mocsárban talált „Igyál meg" ital még segíthet. Igen, most sikerült, Daisy megint a régi. Menjünk vissza az alagútba a ragacsért, mert csak annak a segítségével tudjuk kihúzni a kőből a kardot, az EXCALIBURT, amire nemsokára szükségünk lesz. A jégpalotában elrejtve raboskodik Grand Dizzy. Ugorjunk be a tükör mögé. Itt nehéz dolgunk lesz, mert mindent fordítva kell csinálnunk. Ha nálunk van a kard, nem esik bántódásunk. Már csak Dora-békán kell segítenünk. A trónteremben ücsörgő herceg szívesen megcsókolná! Kész! Minden barátunk szabad, már csak a varázslóval kell elbánnunk. Menjünk el jobbra, egészen a vulkán csúcsáig. Eddig hiába próbáltunk itt továbbmenni, sehogy sem sikerült.

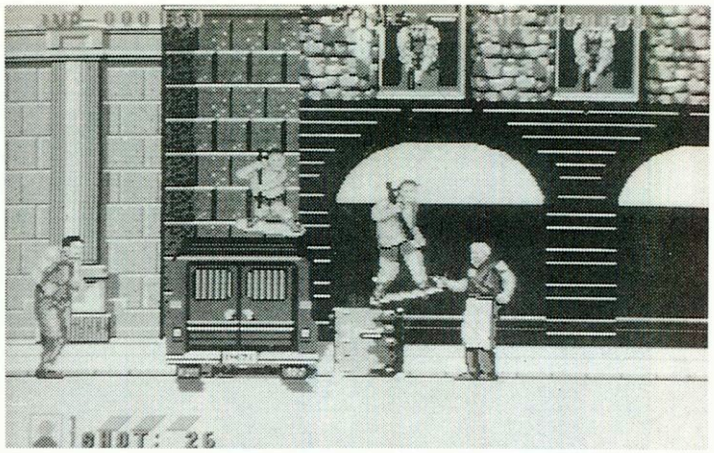
Ha mindent elvégeztünk, megjelenik két felhő, amin már át tudunk jutni egyenesen a pokol kapujáig. Menjünk le bátran Hádész birodalmába. Az alvilág ura is éppen raboskodik, a varázslónak rajta is van hatalma. Azért segítséget kapunk tőle is. A varázslót csak úgy lehet örökre elpusztítani, ha a lelkét, ami egy gyűrűbe van zárva, bedobjuk a Gehenna tüzébe. Ehhez persze el kell vennünk tőle a gyűrűt. Az ördögtől kapott háromágú szigonyt vigyük is rögtön Zakshoz, új szerzeményünkkel máris loholhatunk vissza a pokolba, ahol szabadítsuk ki Hádészt. Ezután álljunk a három kő közül a középsőre, tegyük le a gyűrűt (ZAKS RING) és Zaks varázsló lelke elpusztul.

Boldogságunk még nem teljes, haza kell jutnunk barátainkhoz. Hádész egy kissé anyagias, ezért 30 gyémántot követel a minket hazarepítő varázslatért. Ez nem éppen nagylelkű ajánlat, de el kell fogadnunk (itt már a kecske sem segít). Ha van 30 gyémántod, máris indulhatsz, ha nincs, járd végig újra figyelmesebben MAGIC LAND-et!

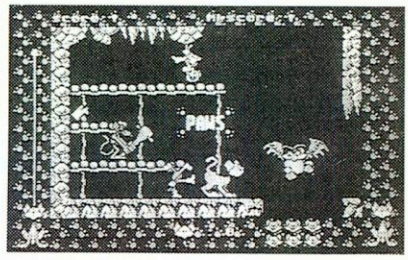
PEPY PIRATE

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA		54	
ZENE		82	
JÁTSZHATÓSÁG		94	64
Összesen:		78	

Hot Stuff

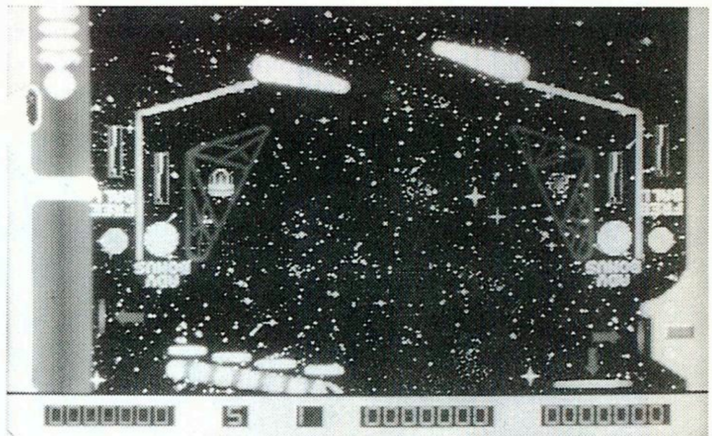


E – SWAT FOTÓ: AMIGA



9 – LIVES FOTÓ: AMIGA

QUICKSILVER PINBALL FOTÓ: AMIGA



NINJA REMIX: a Last Ninja I–II új feldolgozása (Amiga C64).

THE ETERNAL DAGGER: az SSI legújabb RPG/kalandjátéka (C64)

DIGITAL TANAGRAM: az „Ezt rakd ki" c. logikai játék számítógépes változata (C64).

SUMMER CAMP: jópofa kalandok az állatok nyári táborában (C64).

S.T.U.N. RUNNER: különleges 30 verseny, csövekben, rámpákon (C64, Amiga).

KICK BOX VIGILANTE: International karate szerű verekedős program (C64).

TOTAL RECALL: Quaid/Arnie kalandjai, hogy végre kiderítse, ki is valójában (C64, Amiga)?

E–SWAT: a jövő rendőreinek viszontagságos küzdelme a kábítószeresek ellen (Amiga, C64).

DRAGON BREED: a Saint Dragon testvér-lövöldözős játéka (Amiga, C64).

STAR CONTROL: az Accolade új űrjátéka (Amiga).

ALL DOGS GO TO HEAVEN: Don Bluth, a Space Ace sorozat alkotójának legújabb játéka (Amiga).

BOTICS: páros ügyességi faltenisz (Amiga).

MYSTICAL: az Infogrames új mászkálós/lövöldözős játéka (Amiga).

DAGON CAVE: 3D Sokoban (Amiga).

CRIME TIME: nyomozás a titokzatos gyilkos után (Amiga).

SWAP: táblás logikai játék (Amiga).

CHESSMASTER 2100: sakk (C64, Amiga).

MASTERBLAZER: újfajta űrfoci, a C64-es Ballblazer feldolgozása (Amiga).

DRAGON'S LAIR 2:TIME WARP: a Space Ace sorozat folytatása (Amiga).

SUPER SWEEK: pac-man (Amiga).

SUPER CONTRA: az ősrégi Gryzor (Contra) folytatása (Amiga).

FAST DOOD: pac-man Dizzy főszereplésével (Amiga, C64).

CHAOS STRIKES BACK: a Dungeon Master következő epizódja (Amiga).

OMNICRON CONSPIRACY: űr kalandjáték kissé Sierra stílusban (Amiga).

EXTERMINATOR: egy kézpár küzdelme a bogarak és más házi kártevők ellen (Amiga, C64).

Z–OUT: az X–OUT folytatása (Amiga).

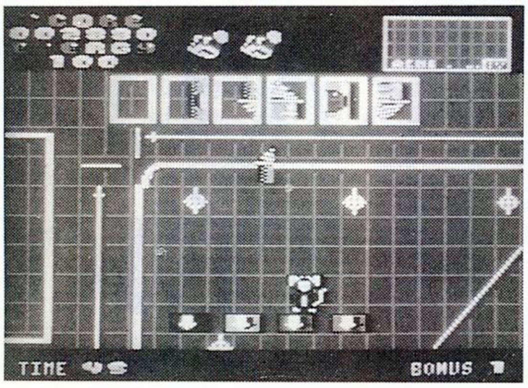
BADLANDS PETE: western kalandjáték (Amiga).

9 LIVES: kedves mászkálós játék egy macska főszereplésével (Amiga).

QUICKSILVER PINBALL: flipper (Amiga).

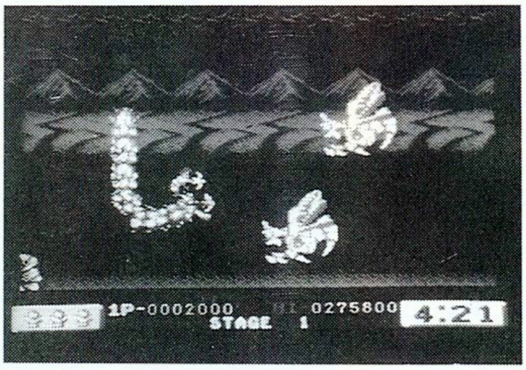
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR: a Destroyer hadihajó szimulátor bővített változata (Amiga).





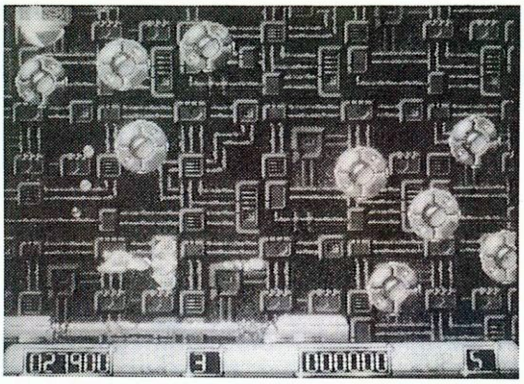
SUMMER CAMP *FOTÓ: C–64*

DRAGON BREED *FOTÓ: C–64*

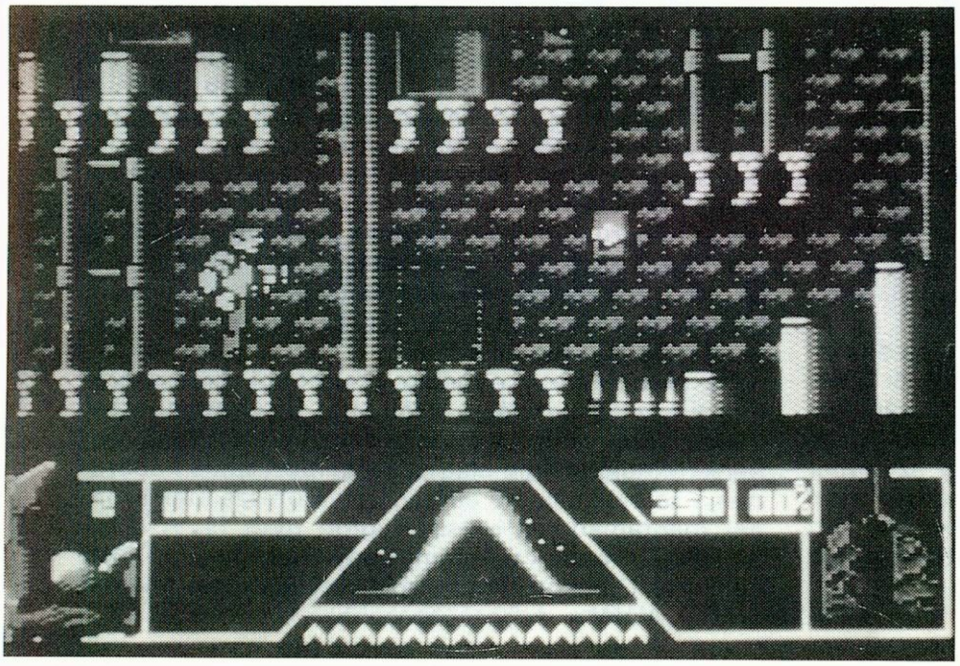


Z – OUT *FOTÓ: AMIGA*





TOTAL RECALL *FOTÓ: C–64*



TOP LISTA

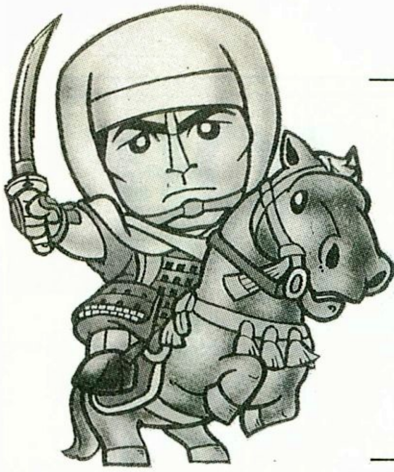
1991 február MARTIN

AMIGA

- Wrath of the Demon
- Pang
- Puzznic
- Elvira, the mistress of dark
- Robocop 2
- Z–Out
- Dragon's lair II Time Warp
- James Pond underwater agent
- Narco Police
- Total Recall

C64

- Impossible Mission I
- Wrath of the Demon
- Puzznic
- Saint Dragon
- Total Recall
- Klax
- Dragon Strike
- Robocop 2
- Dragon Breed
- N.A.R.C.



STRATÉGIAI JÁTÉKOK

A stratégiai játékok kedvelői talán fájlalják, hogy ritkábban találnak maguknak csemegét újságunk hasábjain, mint pl. a kalandjátékok kedvelői. Az ő hiányérzetükön szeretnék enyhíteni néhány (szerintem a „még játszható" kategóriákba tartozó) Amigás stratégiai játék rövid bemutatásával.

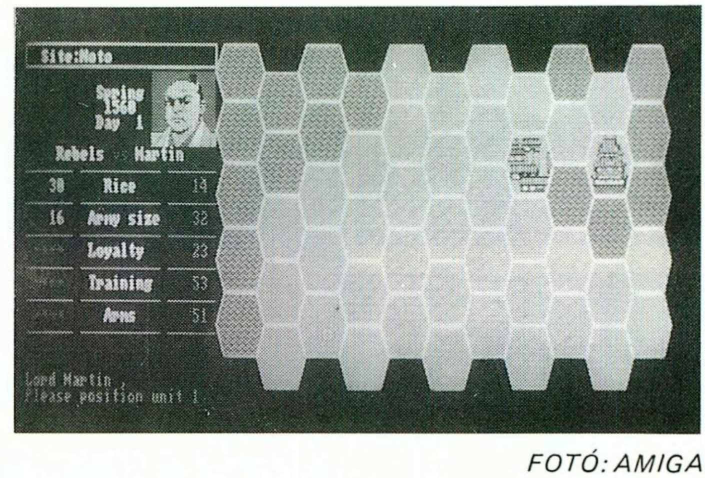
CROWN OF ARDANIA

Vérbeli fantasy stratégiai játék, varázslatokkal és minden egyéb szükséges kellékkel. Maximum négyen játszhatják, ezek bármelyike lehet a program is, ha van bővítő a gépben. Nem igazán világos számomra, hogy miféle programozói géniusz igényelt külön fél megabyte-ot a gép stratégiájának eltárolására, különösképpen azért, mert már az első játékban nagyobb nehézség nélkül, sőt könnyedén el lehet verni. A játék egyébként nagyon jól ki van találva, élvezetes az egymás elleni játék. Ügyességi rész nincsen, minden pusztán stratégián alapul. A seregek ide-oda mozgatásán, a csatákon és az adó beszedésén kívül lehetőség van még különböző varázslatok használatára, kezdve a legegyszerűbb DETECT varázslattal, amellyel megállapíthatjuk, hogy a terület, amelyre be akarunk vonulni, tele van-e tűzdelve csapdákkal, egészen a FIRESTORM-ig, amely egy ellenséges területet teljesen tisztára pucol.

Grafikában sajnos egy kicsit gyenge a program, egyedül a sárkány megidézésekor és a FIRESTORM varázsolásakor jelenik meg egy-egy szép kép. Ezek nem igazán indokolják, miért két lemez a program. A program sebességével egyedül a csaták lefolyásánál van baj, nagy seregek esetén. Aki a játék részletes leírására kíváncsi, az megtalálja a játék mellett, a lemezen, hála a figyelmes programozóknak.

NOBUNAGA'S AMBITION

A XVI. század egymással marakodó japán fejedelemségeinek korába repít vissza ez a program. Akár nyolc játékos játszhatja, a többi tartományt a gép irányítja. A játék különlegessége, hogy iszonyúan nehéz (ez azért ritka a stratégiai játékoknál!). Nemhogy az ember képtelen 4–5 óra alatt elverni a gépet, hanem azon veszi észre magát, hogy kb. 1–2 perc leforgása alatt mindig kiirtják. Ha azonban kiismerjük a játékot, egész szórakoztató lesz.



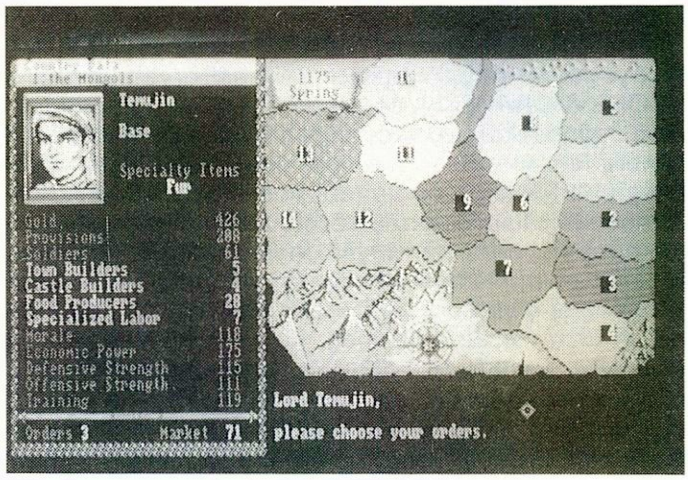
FOTÓ: AMIGA

Egy körben mindig egyféle dolgot csinálhatunk, kivéve az adatok lekérését és a kölcsön felvételét. Nem igazán értem, miért számít pl. az is egy lépésnek, hogy megváltoztatom az adó arányát. Nagyon sokféle opció közül választhatunk, és ha az első néhány körben nem a megfelelő lépéseket tesszük, a fent említett kiirtás lesz a sorsunk. Döntéseket gazdasági, katonai és diplomáciai téren hozhatunk. A gazdasághoz tartozik a termőterület megnövelése, a kereskedelem, az adó kivetése. Ha parasztjaink vagy katonáink morálja lecsökken, adhatunk nekik rizst vagy pénzt. Vigyázat, a morál és egyéb értékek nem százalékban vannak megadva, ezért ne a 100-as értékre törekedjünk, hanem amenynyit csak el tudunk érni! Az ADMINISTER funkció szerepére nem olyan könnyű rájönni. Ha több tartományunk van, annyi körönként kerül sorra mindegyik. Ezért érdemes csak 1–2 N.E. tartományt hagyni, különben nagyon ritkán fog sorra kerülni az „anya-tartomány" is. Katonai döntéseink közé tartozik a besorozás, a háború indítása, a katonák gyakorlatoztatása és a nindzsák használata (orgyilkosság, lázadás szervezése, stb.). A diplomáciában szövetséget és házasságot köthetünk, mindkettő néhány körös meg nem támadási egyezményt fog jelenteni.

Ha nem akarunk gyorsan elpusztulni, érdemes figyelni egy-két apróságra. Erős országot válasszunk (pl. 2-est), hogy ne irtsanak ki azelőtt, mielőtt még lépnénk. Mindig legyen elég rizsünk, mert kell a háborúban a katonáknak. Ha elfogy, egy szomszédunk azonnal megtámad, és persze rögtön győz is. A UNIT STRENGTH opcióval érdemes egy erős egységet készíteni, mert jobban harcol, mint két közepes. Minden

tartományban legyen legalább 70–80 katonánk. A morált tartsuk magasan, mert különben a szomszéd hadurak nindzsái lázadást szítanak. A játék elején érdemes megnövelni a termelékenységet és a parasztok morálját, mert ekkor nagyobb lesz az adóbevételünk. A játék állását csak az 1. lemez SAVE-file-jába lehet menteni, mert egyébként elszáll a program (tapasztalatom szerint).

Ennyit a „Lords of the rising sun" utódjáról (utóelődjéről?).



FOTÓ: AMIGA

GENGHIS KHAN

Ez a játék is a KOEI, a NOBUNAHA'S AMBITION forgalmazójának terméke. A játék is hasonló, aki az előbbivel megtanult játszani, ezzel sem lesz sok nehézsége.

A stílus ugyanaz, csak ezúttal Dzsingisz kán a főszereplő. Játszhatunk Mongol vagy világhódítást. Ez utóbbiban, ha mondjuk Angliát, Bizáncot vagy Japánt választjuk, előfordulhat, hogy kicsit csavarunk a történelmen, és nem a tatárok, hanem a fent említett országok valamelyike alapít világbirodalmat.

A GENGHIS KHAN-ban egy körben háromféle dolgot csinálhatunk, és több lehetőség közül választhatunk, mint az N.A-ban. A kereskedelemben konkrét árukkal üzletelhetünk, ami már önmagában egy igazi gazdasági játékkal teszi egyenrangúvá a G.K.-t. Kormányzókat nevezhetünk ki, és nekik is – nemcsak nekünk, az uralkodónak – különböző tulajdonságaik vannak (katonai vezetőképesség, rábeszélőkészség, stb.), amelyeket fejleszthetünk, de csökkenhetnek is. A csata ugyanúgy hatszögekből álló táblán játszódik, mint az N.A-ban, de itt több opciónk van, nagyobb lehetőség nyílik az igazi stratégiára az egyszerű erőfölényre támaszkodó csihi-puhi helyett. Nemcsak a gazdasági és katonai, de diplomáciai lehetőségeink is széles körűbbek. Sarcot követelhetünk egy szomszéd országtól, gyermekeinket megházasíthatjuk, stb.

A G. K. egy olyan stratégiai játék, amely könnyen kezelhető, szórakoztató, és mégis izgalmasan bonyolult. Nincs túl látványos grafikája (döbbenetes viszont a software-fill rutin, ilyet még Amigán nem láttam, bizonyos fokú hardware-ismeretek hiányának iskolapéldája), és nem tartalmaz ügyességi részeket, de aki az agymunkát követelő játékokat kedveli, annak figyelmébe ajánlom. Szerintem sokkal jobb, kiforrottabb játék, mint az N.A.

FRONTLINE

A nyugaton nagy népszerűségnek örvendő DUNGEONS & DRAGONS és hasonló játékok mellett legalább ugyanekkora a közönsége a nálunk szinte teljesen ismeretlen komplex stratégiai játékoknak. Ezek közül a legjobb (és legbonyolultabb) neve SQUAD LEADER. A második világháború ütközeteit lehet vele lejátszani, élethűbben, mint bármilyen más stratégiai játékban. A játék alapja, hogy minden egységet három szám jellemez alapvetően: a tűzerő, a tűztávolság és a morál. A tűztávolság adja meg, hogy az egység milyen messzire tud lőni. A tűzerőhöz hozzáadódik, hogy a célpont mennyire van takarásban, ill. milyen jó az egység vezetője. Az így kapott szám alapján ki lehet keresni egy táblázatból, hogy a két dobókockával dobott összeg mit jelent. A nagyon kis dobás az ellenfél teljes megsemmisítését jelentette, nagyon nagy dobásnál nem történt semmi. A kettő között az ellenfélnek meg kellett dobni a kockákkal a morálját, ha ez nem sikerült, az az egység harcképtelenné vált, amíg egy tiszt nem segített nekik újra harcba állni.

Nem akarom a szabályokat tovább részletezni, mert az alap játék – amelyben sem tüzérség, sem páncélozott járművek nem szerepelnek, többek között – szabálykönyve több mint 20 oldal, megértése jónéhány órába telik. Mindezt csak azért írtam le, mert a FRONTLINE a híres SQUAD LEADER (általam ismert) első számítógépes átirata. Igaz, csak a legelepvetőbbeket tartalmazza, és hiányzik belőle egy fontos lehetőség, hogy több egység egyszerre lőhessen egy célpontra (és így összeadódjon a tűzerejük). A pálya négyzetrácsos, míg az eredetiben hatszög alapú volt (a hatszögpályán sokkal kényelmesebb a játékosoknak számolni, ellentétben a programozóval, akinek viszont a négyzettácsra egyszerűbb programot írni). A játék a fenti hiányosságok ellenére élvezhető, szerintem a leírtak alapján az is boldogul vele, aki nem ismeri a SQUAD LEADER-t. Különböző lejátszható scenario-k („pályák") vannak, mindegyiken választhatunk, hogy melyik féllel akarunk lenni. Egységeinket lángszórókkal, bombákkal, géppuskákkal szerelhetjük fel, amelyeknek persze sokkal nagyobb a tűzereje. Van, ahol ágyúval is lőhetünk, melynek irányzékát külön rádiós osztag irányítja.

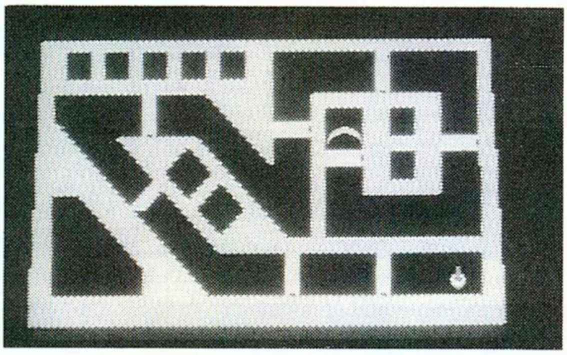
Sajnos a korábban említett hiányosság miatt tűzharcban elég nehéz valakit kilőni, ezért gyakran kerül sor közelharcra (szurony-ikon). A játék tervezői igyekeztek minél több realitást vinni a játékba, amellett, hogy az oldalak közötti egyensúly valamennyire megmaradjon: az orosz géppuskák sokkal könnyebben bedöglenek, mint az angoloké vagy a németeké, és az oroszoknak és a németeknek jobb a morálja, mint az angoloké. A német egységekből általában kevesebb van, mint az ellenfelekből, mégis aránylag könnyen lehet velük győzni, mert sok a jó tiszt (minél nagyobb mínusz van egy tiszt mellett, annál jobb).

Akinek tetszik a játék, ajánlom, hogy próbálja megszerezni az eredeti társasjátékot, mert az még mindig sokkal jobb, mint (ez) a számítógépes átirat.

Tihor Miklós

Három kisebb játék

TILT



FOTÓ: C–64

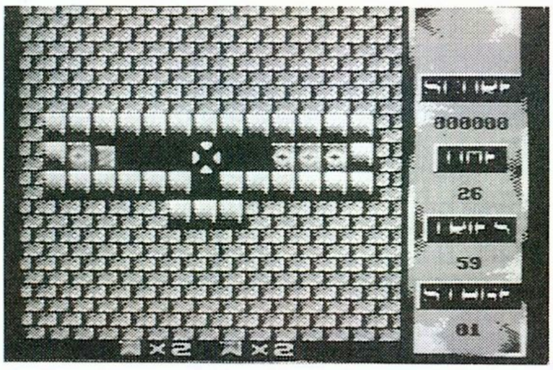
Bizonyára mindenkinek volt valamikor egy kis játéka, melyben egy vagy több golyót kellett a labirintusban egy lyuk felé terelgetni úgy, hogy csak a dobozt döntögette előre-hátra. A CodeMasters cég most ezt az ötletet próbálta megvalósítani kis bonyolítással legújabb programjában.

A pályákon tehát egy útvesztőt látunk melynek egyik végén a lyuk, másik végén pedig golyónk várakozik. A joy mozgatásával tudjuk a pályát valamelyik irányba megdönteni és így golyónkat elindítani a lejtőn. Ha utunk során a falhoz érünk, egy életet vesztünk, és kezdhetjük az egészet elölről.

Mivel azonban így még nem elég nehéz a feladat, utunkat egy csomó kapu torlaszolja el. Ezek a tűzgomb lenyomására kinyílnak, majd azonnal be is zárulnak. Ha a pillanatnyi idő alatt nem tudunk átsurranni, újra próbálkozhatunk (az egésszel).

Kezdés előtt az F7 billentyűre végignézhetjük a program demóját, a játékból pedig az F1 lenyomásával léphetünk ki.

SCUMM



FOTÓ: C–64

Ebben a hónapban is sikerült olyan játékokat találnom, melyekben ügyességünket és logikánkat tehetjük próbára.

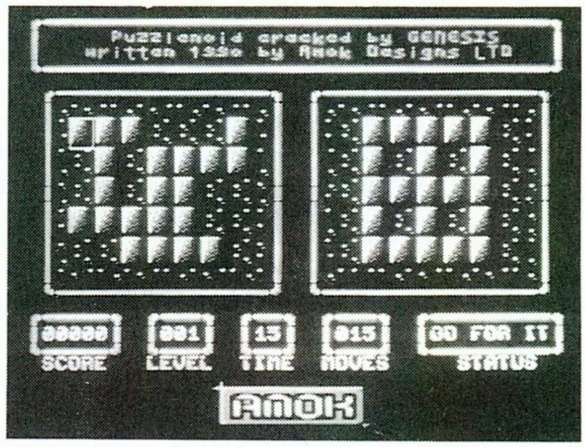
A csoport első tagja egyben a legérdekesebb is. A Scumm-ban kis színes köveket, golyókat kell tologatnunk egy labirintusban. Amikor kettő vagy több azonos színű kő egymás mellé kerül, ezek felrobbannak és eltűnnek a pályáról. A feladatunk a játék során minden pályán felrobbantani az összes követ.

Munkánkat zavarja, hogy a szinteken találunk kisebb téglákat is, melyeket nem tudunk eltüntetni. Ezek egész idő alatt útban vannak és a legjobb, ha betoljuk őket egy eldugott sarokba.

Az első pályákon elég, ha két egyforma követ egymás mellé tolunk, később azonban néha csak három vagy négy kő robban fel egyszerre. (A képernyő alsó sorában láthatjuk, hogy melyik színből hány kell a robbanáshoz.) Az is fontos, hogy robbanásnál csak azok a kövek számítanak, melyek az utoljára betolt kockához teljes oldalukkal hozzáérnek. Ha három egyforma kő van, és már kettő elég a robbanáshoz, úgy kell ezeket összeillesztenünk, hogy csak a harmadik betolásakor tűnjenek el, de akkor mind a hárman.

A játékot a 2. joyjal irányíthatjuk. Egy követ akkor tudunk mozgatni, ha fölötte megnyomjuk a tűzgombot. Amikor egy kő a helyére került a következő tűzzel elengedjük azt. Ha valamit elrontottunk, és már nem lehet befejezni a pályát, a RUN-STOP billentyű lenyomása után újra próbálkozhatunk (ezzel vesztünk egy életet), a balra nyíl gombbal pedig kiléphetünk a játékból. A képernyő jobb oldalán pontszámunkat, hátralévő időnket és életeink számát láthatjuk.

PUZZLENOID



FOTÓ: C–64

A harmadik játékban feladatunk nem annyira nehéz, mint az előző kettőben. Itt győzelmünk leginkább gyorsaságunkon múlik.

A képernyőn két táblát látunk. Az egyiken egy kirakott mintát, a másikon pedig egy csomó téglát találunk. Feladatunk ezeket a téglákat minél kevesebb mozgatással és minél gyorsabban a másik oldalon mutatott mintába rendezni.

Egy kockát úgy lökhetünk odébb, ha fölötte megnyomjuk a tűzgonbot, és a joyt a kívánt irányba toljuk. Ekkor a tégla a mellette lévő helyre csúszik (persze csak akkor, ha az üres).

A kép alján pontszámunkat, a pálya számát, hátralévő időnket és mozgatásaink számát látjuk. Egy szint befejezése után megmaradó időnkre és mozgatásainkra bónuszpontokat kapunk.

Temesvári Tibor

Cowabunga!

Teenage Mutant Ninja Turtles

Még a Bat Man lázat is elhomályosító új őrület tombol Amerikában, Angliában, s újabban hazánkban is, melynek főszereplői: a Teknősök! Az egész dolog előzménye egy egyszerű képregény volt, melyből először rajz (az RTL plus-on is látható), később óriási sikerű mozifilm készült. Remélhetőleg mire ezt a cikket olvassák, már a hazai mozikban is látható ez a minden szemontból csúcs film.

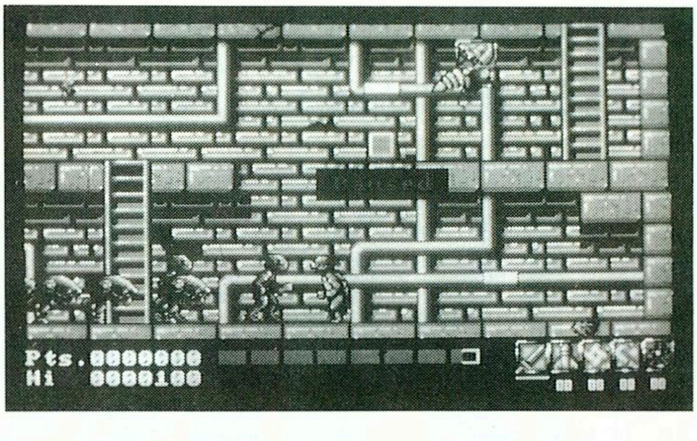
Az egész réges-régen kezdődött, amikor egy háziállatként tartott kis patkány megfigyelte és megtanulta kedvenc gazdája karate-ninja gyakorlatait. Később egy szerencsétlen esemény során, amikor egy orvtámadás miatt mestere életét vesztette, örökre megjelölte a támadót. Egy csatornába költözött, ahol felnevelt és kitanított négy kis teknőst, akik a sok furcsa csatornahulladék elfogyasztása miatt szokatlan méretűre nőttek és emberi intelligenciával rendelkeznek. A bonyodalom ott kezdődött Donatello, Raphael, Michaelangelo és Leonardo életében, amikor megismerték April-t, a fiatal és igen csinos riporternőt. April-t elrabolják, s hőseink minden áron meg akarják menteni barátnőjüket. A játék a film ezen részét dolgozza fel.

A TMNT-nek hazánkban több változata létezik. Az Amigások szerencsésebbek, ők a háromlemezes amerikai és az egylemezes európai változat közül választhatnak, melyek között csak(?) kis grafikai eltérés van, az európai javára. C64-en egyelőre csak az ULTRA GAMES által kiadott két lemezes amerikai verzió létezik, de a MIRRORSOFT ígéri a saját átdolgozását is.

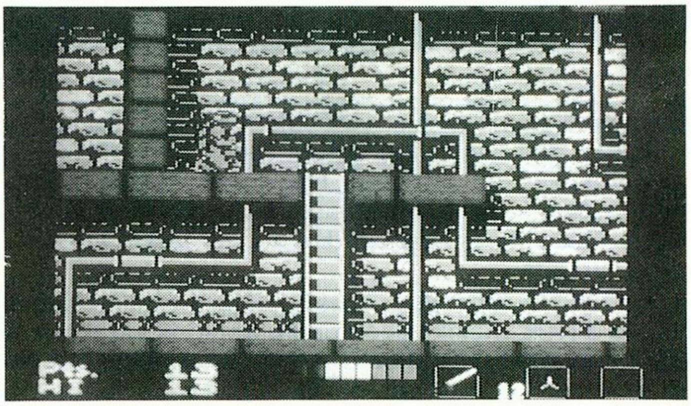
A játék New York kikötő negyedében kezdődik. Feladatunk az lesz, hogy a négy teknőssel legyőzzük a főellenség, az ördögi Shredder embereit. Ehhez utcákon és a csatornanyílásokon át kell közlekedni. A csatornák végén általában meg kell küzdenünk egy-egy fő ellenféllel, akik Shredder fő emberei. Energiánkat a található pizza darabok felszedésével állíthatjuk helyre. A tűzgömb nyomásával variálhatjuk ugrásaink magasságát, ütéseink irányát. Amikor egy teknős energiája elfogy, nem hal meg, hanem fogságba kerül. Ilyenkor, ha ügyesek vagyunk előbb-utóbb megtalálhatjuk és egy főellenség legyőzésével kiszabadíthatjuk. Mind a négy figuránk más-más fegyverrel rendelkezik: Bo (bot), Katana Blade (kard), Sai (kés) és Nunchaka alkotja fegyvertárukat. A „RETURN" megnyomására egy képet kapunk, ahol megnézhetjük helyzetünket a térképen, másik fugurát választhatunk és jó tanácsokra tehetünk szert a teendőinkkel kapcsolatban. Ne felejtsük el, hogy nemcsak a csatornákat kell megtisztítanunk, hanem a felszínen, a nyitott ajtajú házakba is menjünk be. A kikötő után a víztározóhoz jutunk, melyet az ellenség fel akar robbantani. Ekkor egy víz alatti labirintusban úszva hatástalanítani kell egy csomó dinamitot. Nem kell megijedni, a labirintus nem túl bonyolult (azért jól nézzünk körül). Be Bop, Rock Steady, Baxter Stockman és Krang legyőzése után, a játék végén még a fő gonosszal, Shredder-rel is meg kell küzdenünk.

Grafikáját tekintve sem a C64, sem az Amiga verzió nem kiemelkedő, de egy verekedős programhoz szerintem pont elég. A játék varázsát a jó játékmenet és a klassz téma adja. Szerencsére/sajnos a TMNT szokatlanul nagy terjedelmű, ezért hosszú ideig jó szórakozást nyújthat.

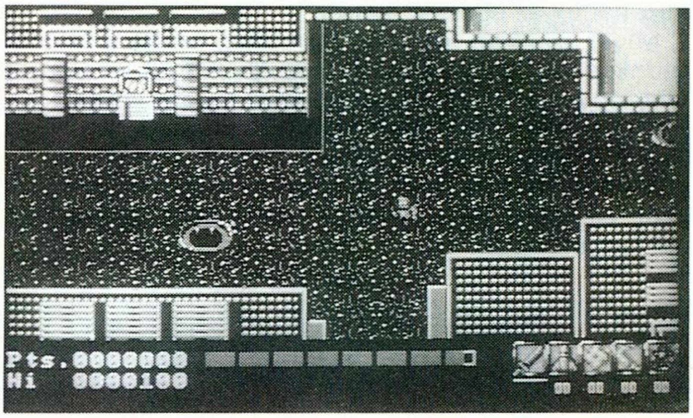
Martin



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: C–64



FOTÓ: AMIGA

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	63	75	A
ZENE	68	72	
JÁTSZHATÓSÁG	48	69	64
Összesen:	65	71	

Egy kiváló autóverseny

INDIANAPOLIS 500 THE SIMULATION

Nemrégiben minden eddigieket felülmúló autóverseny szimuláció jelent meg az Electronic Arts jóvoltából. A program már IBM-en is nagy ovációt váltott ki. Nem kevesebbet várhatunk az AMIGA változattól is, hisz az átirat tökéletesen sikerült, nem beszélve a hangokról, melyek más konverziókkal össze sem hasonlíthatók.

Amennyiben 1 megabyte-os a gépünk, megtekinthetjük a játék demóját, ez rögtön a töltés után tűnik fel. Miután megnyomtuk a tűzgombot, egy menüben találjuk magunkat. Az irányítás pofon egyszerű; SPACE-szel lefelé, BACKSPACE-szel felfelé mozoghatunk, valamint hasonló eredményt érhetünk el a cursor és numerikus billentyűkkel, mouse-zal és joystickkel. A kiválasztás a RETURN ill. a joy és egér gombokkal történhet.

A főmenü a következő alapokra tagolódik:

– Resume driving: akkor válasszuk, ha a játék menetét valamely oknál fogva megszakítottuk és folytatni szeretnénk a küzdelmet ott, ahol abbahagytuk. Az esetben, ha még nem játszottunk volna, vagy autót cseréltünk, még nem használhatjuk a következő opcióval együtt.

– Instant replay: Az izgalmak utolsó 20 másodpercét élhetjük újra át. Sajnos félmegás géptulajdonosoknak ez nem adatik meg. Az eseményeket láthatjuk a vezető szemszögéből, az autó mögül, célegyenesből, rögzített kamera állásból madártávlatból, és az első helyen haladó versenyzőt mutatva (választás a már említett módon). Az utolsó pont csak verseny közben kap értelmezést.

A visszajátszást megállíthatjuk a P billentyűvel. Gyors előre ill. hátratekerést érhetünk el a jobb és bal mouse valamint a „." és „," gombokkal. Ha lépésről lépésre kívánunk haladni, nyomjuk meg először a P-t, és aztán használjuk a gyorslejátszó billentyűket.

– Practice: Kezdjük a gyakorlással. A leálló sávban állunk, azon a helyen ahol a verseny folyamán feltölthetjük üzemanyag készletünket, és elvégezhetjük a kellő javításokat (a falon egy nagy vörös X jelzi). A szervíz menüből a SPACE-szel ill. BACKSPACE-szel válogathatunk a gumik között, és RETURN-nel hajthatjuk végre a cserét. Amennyiben a benzint választjuk (fuel), a „." és „," billentyűkkel változtathatunk annak mennyiségén, amit az autó közepén lévő kis tartály jelez. Ezen kívül a következő lehetőségekkel élhetünk:

F1 – Információk
F2 – Az élmezőny állása
F3 – Benzin mennyisége
F4 – Burkolólapok helyzete
F5 – Gumik állapota
F6 – Jobb és baloldali kerékátmérők különbsége (inbolygás)
F7 – Nyomás
F8 – Károsodás
F9 – Kerekek dőlésszöge
F10 – Sebességváltó

Itt is SPACE ill. „." és „," gombokat használjunk! Ezen opciók menet közben is használhatóak. Verseny vagy edzés alatt az adatokat átállítani csak a leállósávban lehet.

A kocsi irányítása történhet a cursor valamint numerikus billentyűkkel, mouse-zal és joy-jal. A numerikus 5-ös és a bal egér gomb megállítja az autót. 1-től 9-ig szabályozhatjuk a turbótöltés nagyságát. CTRL-R-rel újrakezdhetjük az adott üzemmódot, P-vel pauzálhatunk, valamint ESC-vel visszatérhetünk a főmenübe.

– Qualify: Mielőtt elkezdenénk az edzőköröket gondosan készítsük el autónkat a gyakorlás ideje alatt, mert ha a leállósávba kényszerülünk, akkor kizárnak, és kezdhetjük elölről az egészet! Néhány jó tanács, hogy egy kis előnyre tegyünk szert; a turbót állítsuk maximumra (9), és a benzint 10 gallra csökkentsük, de verseny előtt újra töltsük fel 40-ig!

A szabályok akár egy igazi Forma–1-ben! Minél gyorsabban hajtunk az edzés idején, annál előrébb kerülünk a startnál. Vigyázat a kocsi megsérülhet ilyenkor jobb, ha újra kezdünk!

– Race: Négy táv közül választhatunk, a két legrövidebbnél autónk védve van a károsodástól, ennek ellenére kerüljük az ütközéseket. Vigyázzunk, a verseny vége felé egyre több lesz a lerobbant kocsi az út mentén melyek lassításra kényszerítenek bennünket. A grand prix-nak akkor van vége ha az első helyen haladó befutott a célba, ekkor az összes többi az abban a pillanatban betöltött helyezését kapja meg. Amennyiben nyertünk nyomjuk meg az ESC-et, hogy lássuk a győzelmi ceremóniát, vagy használjuk a SPACE-t!

– Teams: 3 márka közt válogathatunk. Minden egyes autónak mások a futási paraméterei. Pl: a March/Cosworth a leglassabb, de a legkönnyebb vezetni, a Penske/Chevrolett pedig épp fordítva. Egyébként óriási diferencia nincs a kocsik között, minden az alkatrészek beállításától függ (F3–F10). Ily módon egy lassú, de könnyen manőverezhető autót átalakítha-

FOTÓ: AMIGA



tunk az ellenkezőjére. A versenyt vagy edzést ez az opció megszakítja.

– File: Mielőtt igénybe vennénk ezt a szolgáltatást, készítsünk egy másolatot az INDY 500-ról, és arra mentegessük, hogy az eredeti beállítások megmaradjanak. Itt menthetjük ki és tölthetjük be autóink paramétereit, és legjobban tetsző visszajátszást is. Az ismétlést nézzük meg rögtön különben felülíródik.

– Options: 1) Mouse sensitivity: Az egér érzékenységét határozza meg kategóriában (alacsony – közepes – magas).

– 2) Levels detail: Ezzel a grafika részletességét szabályozhatjuk, hasonlóan az előbbiekkel. Figyelem, ha élethű grafikát szeretnénk, akkor meg kell barátkoznunk a program lassúságával, ami még azért így is elfogadható. AMIGA 3000-en az efféle gondjaink mind köddé válnak, hisz a sebesség káprázatos.

Mindent egybe vetve a vektorgrafika a lehető legjobban sikerült. Annak ellenére, hogy a zenét a jó öreg Rob Hubbard komponálta, nem egy kimagasló teljesítmény. Annyit azért megjegyezhetünk, hogy bele fog telni egy kis időbe, míg valaki ennél jobb autószimulációval örvendeztet meg minket. Sok szerencsét!

Jean

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	90		
ZENE	88		A
JÁTSZHATÓSÁG	94		
Összesen:	91		

Harc az emberi szervezetben

VAXINE

Az emberi test belsejében állandó harc tombol a támadó vírusok és a szervezet védekező mechanizmusa között. Az immunrendszer fellép minden ellen, ami idegen, legyen az kórokozó, mint valamilyen baktérium vagy vírus, akár elfajzott sejt, mint a ráksejtek.

Legtöbbször testünk könnyedén elbán a betolakodókkal, de alkalom adtán egy erős mutáns vírus feltűnik, s kellő beavatkozás híján elborítja a szervezetet. Mikor ez bekövetkezik, mesterséges vagy természetes gyógymódokkal felvehetjük a harcot a támadókkal szemben. Az ellenséges sejtek ill. vírusok behatolnak, és addig gyülekeznek, míg elég erősek lesznek ahhoz, hogy megtámadják testünk különböző sejtjeit. Amenynyiben nem semmisítjük meg őket idejében, akkor nemcsak elpusztítják a szervezet alkotóelemeit, de fel is használják azokat saját maguk újratermelésében. Az invázió megfékezésére immunrendszerünk antitesteket és ellenanyagokat termel, melyek megtámadva az idegen anyagokat elpusztítják azokat, majd alkotó részeiket felhasználva újabb ellenanyagokat hoznak létre. Az idő múltával a támadása erőssége nőttön nő. Vajon meddig lehet az életet fenntartani? A Vaxine lehetővé teszi, hogy a legújabb módszereket alkalmazzuk a küzdelemben, ahol a reflex, a hozzáértés, és a stratégia a döntő.

A múlt év végén a US GOLD, Vaxine néven szokatlan játékot hozott forgalomba Amigán, ATARI ST-n és IBM-n. Korábban hasonló témájú programmal még nem találkozhattunk, ezért igazi színfoltot jelent a software-ek palettáján.

A töltés után a képernyőn egy testrész fog feltűnni annak tipikus betegségével. Használjuk az egeret és



FOTÓ: AMIGA

menjünk az OK-ra, majd a főmenüben állítsuk be az irányító eszközt (joystick/mouse), a nehézségi szintet és a kedvelt lövéstípust (interia/no interia). Mindezen változtatásokat a cursor billentyűkkel végezhetjük el. Ha interia-t választjuk, a lövedék felveszi a mozgás irányát, míg másik esetben csak egyenes vonalban mozog. Természetesen, ha mi magunk helyet változtatunk lövés közben, a labdák mozgását elhajlónak fogjuk látni.

Amennyiben először játszunk a Vaxine-nal, válaszszuk a practice-t (gyakorló). Itt az ellenség soha sem támad meg bennünket, és nincs időkényszer. Gyakoroljuk a lövést és a mozgást, míg elég képzettek leszünk az éles küzdelemre. Akik mesteri fokon játszanak válasszák a haladó fokozatot (advance), ekkor a 10. szintről kezdődik a játék. Az akció egy sakktábla szerű rácsozaton indul, s a későbbiekben is ennek variációin zajlik majd. Célunk, hogy az ellenséges sejtek elpusztításával túléljünk minden támadási szintet, mielőtt azok összefogva bázisaink ellen fordulnának. A játék akkor ér véget, ha minden gazdasejt elpusztult (ezek a földön fekvő félgömbök), vagy ha az egyik lövedékfajtánk nullára redukálódik. A betolakodókat a bal egérgombbal semmisíthetjük meg, míg a jobboldalival muníció típust válthatunk. Csak akkor harcolhatunk hatékonyan, ha mindig a martalócokkal azonos színű labdákat használunk. A szintér végtelenített, tehát ha elindulunk egy bizonyos irányban, előbb utóbb újra az eredeti pozíciónkat érjük el.



FOTÓ: AMIGA

Műszerfal: Játék közben a képernyő felső részén található adatok fontos infókat nyújtanak számunkra. Baloldalt a pontok, majd ezt követően a lövedékszámláló, és jobb oldalt két szám látható. Az első a kiválasztott színben még likvidálásra váró ellenfelek számát mutatja, míg a második mindhárom szinre vonatkozik.

Muníció: Amennyiben rossz színnel találunk el egy ellenséges sejtet, az nem semmisül meg, ellenben megjelenik egy csillag, és háromszor pattan mielőtt felszívódna. Ha sikerrel vesszük célba (a csillagot) és megfelelő színnel, nyolc töltény üti a markunkat, ellenkező esetben csak három. Öt lövedéket vesztünk, ha a csillagot figyelmen kívül hagyjuk. Ez a módszer használható, ha vészesen leapadnának fegyver készleteink, ami rendszerint gyakran bekövetkezik, mivel új pálya esetén nem töltődik fel a muníció készlet.

Csillag kerék: Minden szint kezdetén egy forgó csillagkerék segítségével pótolhatjuk az elveszett lövedékeket. Erre pontosan 9 másodperc áll rendelkezésre, s ez idő alatt a betolakodók még nem kezdik meg támadásukat. Az idő múlását a kép jobb felső sarkában található kis számláló jelzi. Lőjjük le az összes objektumot, de vigyázzunk a színek egyeztetésére!

Ellenséges sejtek: Kellemetlen ördögi sejtek, melyeknek a céljuk, hogy összefogjanak és hajszolják ártatlan bázissejtjeinket, majd kiszívják belőlük az életet. Épp ezért pusztítsuk el őket idejében, mielőtt összekapcsolódnának, mert sokkal nehezebb lesz a dolgunk miután füzérré szerveződtek, vagy miután megtámadták bázisainkat. Az összekapcsolódott sejtek mindig a velük azonos színű bázisokat támadják meg és veszik körbe, de oly alacsonyan, hogy eltávolításuk sok áldozatot követel. A fontosabb mozzanatokat figyelmeztető hangok kísérik: új sejtek materializálódása (sziréna hang), lánccá fejlődés (szürcsölő hang), egy gazdasejt megtámadása (alacsony rezgésszámú seprűhang). Később a nehezebb szinteken két új ellenfél is feltűnik. Az első a „Hatcher", amely három különböző színű sejt csatlakozásakor jön létre. Rendkívül veszélyes, mivel bizonyos idő után felrobban és tömegével szórja a sejteket. A „Spitter" akkor jelenik meg, amikor túl sokat időzünk egy pályán, s ekkor kis nyílásokat láthatunk a rácsozaton, ahonnan támadó sejtek csapódnak ki. Ebből fakadóan nagyon nehéz ártalmatlanná tenni, mert a labdáknak pont a „Spitter" helyén kell földet érniük.

Pszichikai radar: Az ellenfelek lokalizálására több lehetőség kínálkozik. A pszichikai radar egy inteligens rendszer, s akkor aktivizálódik, mikor úgy gondolja, hogy éppen szükség van rá. Értem ez alatt azt, hogy ha huzamosabb ideig nem használjuk a mouse-t, egy irányjelző szó jelenik meg a képernyőn, mindig abban a színben, melyet éppen használunk: AHEAD (előre), BACK (hátra), LEFT (balra), RIGHT (jobbra). Ezen üzenet mutatja a legközelebbi ellenséges sejt helyzetét.

Főkapuk: Kóborlás közben gyakran találkozhatunk a földből kiemelkedő vagy éppen eltűnő fekete táblákkal. Ezek a főkapuk. Ha átmegyünk rajtuk, az egy percig vagy az első lövés erejéig befagyaszt minden mozgást a pályán. Ez olykor nagyon hasznos lehet, ha valahol szorult helyzetbe kerülünk, s ily módon megkereshetjük a baj forrását. Persze semmi sincs ingyen. Minden használat után az ellenfelek agresszivitása egy szintet emelkedik. Pl. a harmadik pályán kétszer használjuk a kapukat, akkor a betolakodók viselkedése az ötödik szintnek megfelelően alakul majd.

DNA láncok: Igen hatékony fegyver a füzér. Tartsuk nyomva a jobb gombot és tüzeljünk a ballal. Így a labdák kapcsolódni fognak egymáshoz, s kialakul egy sejtláncolat. Ha túl sokat várakozunk két lövés közt, vagy elengedjük a jobb gombot akkor szabadjára bocsátjuk a láncot, ezzel az megkezdi tevékenységét. Úgy viselkedik akár egy ellenséges füzér, hozzákapcsolódik, és megsemmisíti azt. Saját inteligenciával nem rendelkezik, tehát arra vár míg rátalálnak, s nem fordítva. Egy láncszem kilövése öt normál töltény elveszítésébe kerül.

Minden ötödik szint elején egyfajta „bonus" pályára jutunk, ahol regenerálják bázisainkat, és újratölthetjük muníciónkat a számtalan csillag segítségével.

Pontozás:

– Ellenséges sejt azonos színnel	250 pont
– Ellenséges sejt más színnel	50 pont
– Csillag azonos színnel	80 pont
– Csillag más színnel	30 pont
– Hatcher	1000 pont
– Spitter	2000 pont
– Minden megmentett bázis a szint végén	100 pont

Végezetül néhány jótanács: Az első két szint relatíve könnyű. Az ellenfelek száma nem elégséges bázisaink megtámadásához. A Spitterek hosszú ideig nem jelennek meg, így használhatjuk ezt a két pályát gyakorlásra.

Ha az ellenség megtámad egy gazdasejtet, csak az egyik labdát kell eltalálni, a többi önállósítja magát.

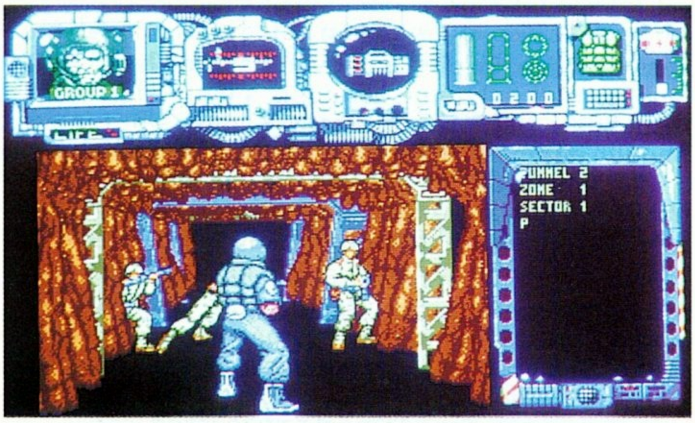
A későbbi szinteken sok töltényre lesz szükség, ezért a játék elején őrizzünk meg annyit, amennyit csak tudunk.

Egy pályának akkor van vége, ha az összes betolakodó kimúlt, és az utolsó lövedék is eltűnt a látóhatáron. Ezt kihasználhatjuk a fennmaradó csillagok megszerzésében. Nos, sok sikert!

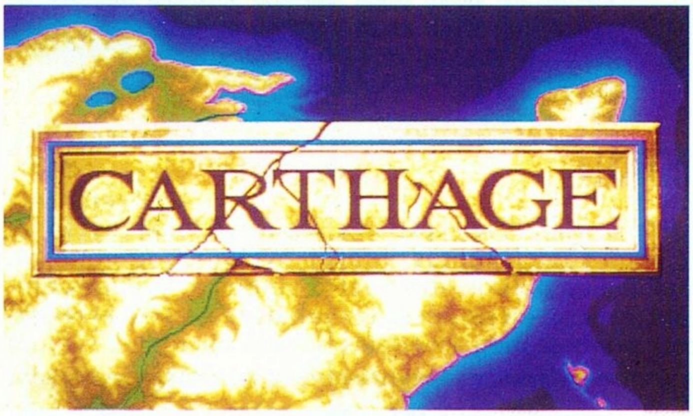
Jean

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	70	60	A
ZENE	38	40	
JÁTSZHATÓSÁG	83	85	64
Összesen:	68	70	

JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!



NACRO POLICE



CARTHAGE



ELVIRA

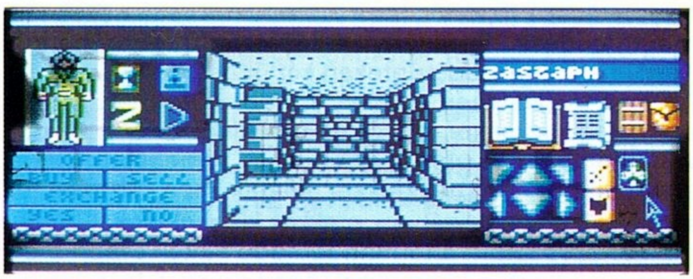


WRATH OF THE DEMON

DRAGON STRIKE



BLOODWYCH



JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!



Hocus POKEus

(C64)

ALIENS: Amikor a kezdőkép megjelenik, a következő kódok beírásával közvetlenül is eljuthatunk a játék egyes pályáira anélkül, hogy előtte bármit is tettünk volna.

5506F – Irányító terem
9061D – Labirintus rendszer
7060E – NEWT megmentése

ROBOCOP: Az első pálya kezdőképénél gépeljük be, SUEDEHEAD és a második pálya automatikusan betöltődik. A második pálya kezdőképénél ha beütjük a DISAPOINTED szót az utolsó pálya töltődik be.

FIGHTING SOCCER: A 11-es pontról lőve mindig gólt érhetünk el.

THE NEW ZEALAND STORY: A SHIFT billentyű és a BALRA mutató nyíl billentyűk egyidejű lenyomásával a következő pályára jutunk.

FIGHTER BOMBER: A HIGH SCORE táblába üssük be a névadáskor, hogy KYLIE, minek következtében örök energiánk lesz.

TURBO OUTRUN: Állítsuk le a játékot (PAUSE), majd nyomjuk le a „;" billentyűt. Örömünkre a következő pálya töltődik.

Martin

REJTVÉNY * REJTVÉNY * REJTVÉNY * REJTVÉNY * REJTVÉNY

A 1990/7. szám helyes megfejtői:
Borsodi Tibor (Győr), Domokos Márton (Budapest), Perger Péter (Lábatlan), Komár István (Gyöngyös), Fehér Szabolcs (Budapest).

A 7. szám helyes megfejtése: 1. **X**
2. **1**
x. **2**

E havi rejtvényünk:

1. Ki a FASTFOOD című játék főszereplője?
1. PACKMAN
2. MACI LACI
X. DIZZY

2. A DAYS OF THUNDER című játékban milyen autót vezetünk?
1. PORSCHE
2. MAZDA 626
x. CHEVROLET

3. Melyik cég készítette a DUCK TALES című programot?
1. U.S. GOLD
2. A.R.C.
X. TITUS

ÁRA: 79 Ft